

VIDEOGAME CULTURE
REVISTA MENSUAL | Nº26
EDGE®
PLAYSTATION | NINTENDO | | PORTÁTIL | ONLINE
Los Sims 3
El próximo título será más social que nunca
Yakuza Kenzan
Lucha de samuráis para tu PS3
Ninja Gaiden II
El Team Ninja te vuelve a poner a prueba en la 360
Alone in the Dark
Uno de los juegos más ambiciosos del año
GTA IV
¿PORQUÉ ES UN JUEGO 10?
Y OTROS 40 SUPERJUEGOS ANALIZADOS
ESPAÑA 3,90€
PORTUGAL 4€ ALEMANIA 9,30€
AUSTRIA 8€ BÉLGICA 6,90€
GLOBUS
LO MÁS NUEVO FALLOUT 3 RISE OF THE ARGONAUTS LEGENDARY EL PODER DE LA FUERZA CIVILIZATION REVOLUTION TOP SPIN 3 THEY
GT5 PROLOGUE ECHOCHROME APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY BANGAI-O SPIRITS SOUL NOMADS & THE WORLDS EATERS

NINTENDO DS™

¿Siempre has querido tener un perro?



nintendogs™

Los auténticos

dame mi comida favorita

por favor sácame mucho de paseo

si puedes ponme disfraces...

tírame el frisbi, el rojo!!

Reconozco tu voz!!

si me enseñas te daré la patita

Báñame con mucho champú

Con el lápiz táctil y tu voz: cuida, entrena, compite, intercambia y colecciona más de 18 razas.



Consulta la guía de adiestramiento en: www.guiasnintendo.com

VIDEOGAME CULTURE



Te propongo un nuevo desafío, que mires todos los meses el listado que desde este número y en adelante incluiremos en la parte final de la revista, dentro del Fórum, en el que se incluirán todos los juegos analizados por el número anterior de EDGE y las notas que las principales revistas y webs nacionales e internacionales ponen a esos mismos juegos. Sabemos que en EDGE somos de los más exigentes a la hora de puntuar los juegos, pero verás claramente como muchas webs internacionales son igual de críticas en sus puntuaciones, mientras que en los medios nacionales, especialmente revistas, todo es muy bueno o buenísimo. Estoy convencido del valor que los lectores dan a las notas que se ponen a los juegos, y comprar un mal juego como resultado de una mala recomendación no es una buena política de futuro para un medio de comunicación que se precie. En EDGE seguiremos siendo exigentes y ahora podrás comparar hasta qué punto con ese listado mensual.

En este número apostamos por la cantidad de juegos nuevos que comentamos, más de cuarenta. Algunos tan buenos como *GTAIV* que ha pasado con la nota más alta, un diez, nuestro análisis. Pero también hay otros muy interesantes como *GT5 Prologue,* un completo avance de *Alone in the Dark* y otros muchos que llenan la revista de interesantes comentarios para todos los gustos.

Por último, también te animo a ver la **nueva web de EDGE** (www.revistaedge.es) que ya está a tu disposición, más completa que nunca, con un foro para que todos los que quieran participen y sean parte de lo que la revista hará y será en el futuro. Si no te gusta algo de la revista o de la web nos lo puedes decir mucho más rápido utilizando los foros. Y siempre tendremos algún sorteo interesante entre los que entren, además de ir mejorando los contenidos. Te esperamos.



AITOR URRACA, DIRECTOR.



Visa recomienda Windows Vista® Home Premium original de Microsoft®

Microsoft
GOLD CERTIFIED
Partner

¿Jugamos?

Gaming al alcance de todos

Visa Aurora

- Procesador Intel Core™ 2 Quad Q6600
- Windows Vista® Home Premium Original
- Chipset Intel p35
- Tarjeta NVIDIA GeForce 9600GT 512M
- 4 Gb SDRAM DDR2, 800 Mhz
- Disco duro 1 Tb (2x500 Gb) SATA -3G
- Lector de tarjetas y DVDRW (+/-)
- Interfaz de red 10/100/1000
- Teclado y ratón multimedia
- 3 años garantía



1.049 € PVP IVA INCLUIDO
Caja color plata. (Ref. G3R-Q4)

Los equipos Visa Computers son los más seguros del mercado e incluyen 3 años de recuperación de datos en sus discos duros.



- Procesador AMD Phenom™ X4 9850 Quad-Core
- Windows Vista® Home Premium Original
- Chipset AMD 790X
- Tarjeta ATI Radeon™ 3870 512 Mb DDR4 dedicada
- 4 Gb SDRAM DDR2 1066 Mhz
- Disco duro 1 Tb (2x500 Gb) SATA -3G
- Lector de tarjetas y DVDRW (+/-)
- Interfaz de red 10/100/1000
- Teclado y ratón multimedia
- 3 años garantía

PLATAFORMA AMD SPIDER





1.199 € PVP IVA INCLUIDO
Caja color negro. (Ref. HIGH-GAM3R-AMD II)



www.visacomputers.com
visacomputers@diode.es
Tel. 902 17 24 17

Disponible en el canal de distribución de Visa Computers

EDGE

www.globuscom.es
Director: **Aitor Urraca**
aurraca@globuscom.es
Director de Arte: **Carlos Girbau**
cgirbau@globuscom.es
Redactora: **Sara Borondo**
sborondo@globuscom.es
Secretaria de Redacción: **Paloma Carrasco**
revistaedge@globuscom.es
Colaboradores: **Nacho Ortiz, Tonio L. Alarcón, Luis García Navarro, Lola Mayo, Ramón Méndez, y Carlos González.**

PUBLICIDAD
Director Comercial: **Daniel Bezares**
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: **Julia Muñoz**
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202
Jefa de Coordinación: **Almudena Raboso**
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: **César Silva**
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Jefe de Publicidad: **Jesús Torras**
jtorras@globuscom.es
Coordinación: **María Miguel**
mmiguel@globuscom.es
País Vasco:
Jefe de Publicidad: **Mikel Díaz de Argandoña**
globusmikel@telefonica.net
Tel. Móvil: 670 802 890

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: **Eva Pérez**
eperez@globuscom.es
Jefe de Producción: **David Ortega**
Internet: **Cani Montes**
Sistemas: **Oscar Montes**
Fotomecánica: **Da Vinci**
Impresión: **Rotedic**

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas: **Antonio Esturillo**
aesturillo@globuscom.es
Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: **María Ugena**
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: **José Manuel Hernández**
tdhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: **Ana Sánchez**
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es
Administración Ventas Directas: **Antonio Diarruyo**

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es
Asistente Dirección Publicaciones
Montse Busqué
mbusque@globuscom.es

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: **Alfredo Marrón**
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1. 28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aerea para Canarias: 0,15€
F. Imp.: 10/08 Printed in Spain

Depósito legal: **M-15716-2006**



SUMARIO

NÚMERO 26

Este mes

Todos los meses



SUMARIO

CONTINUACIÓN

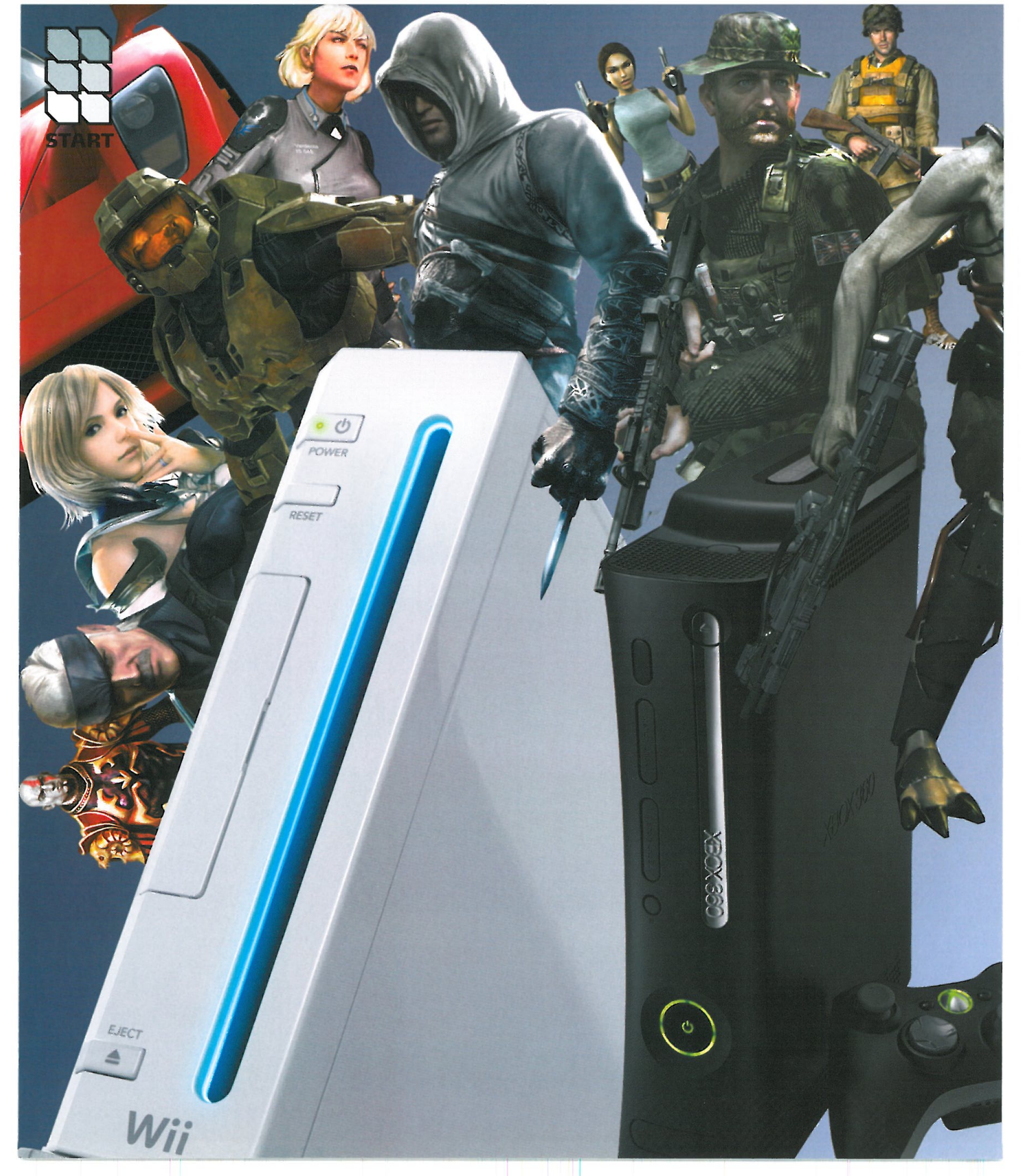
LO MÁS

NUEVO

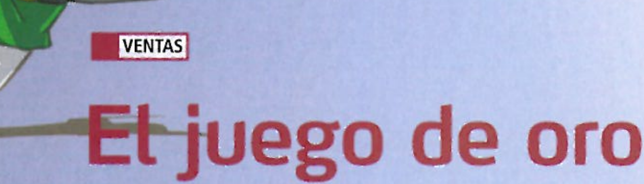


START




START
POWER
RESET
EJECT
Wii
XBOX 360

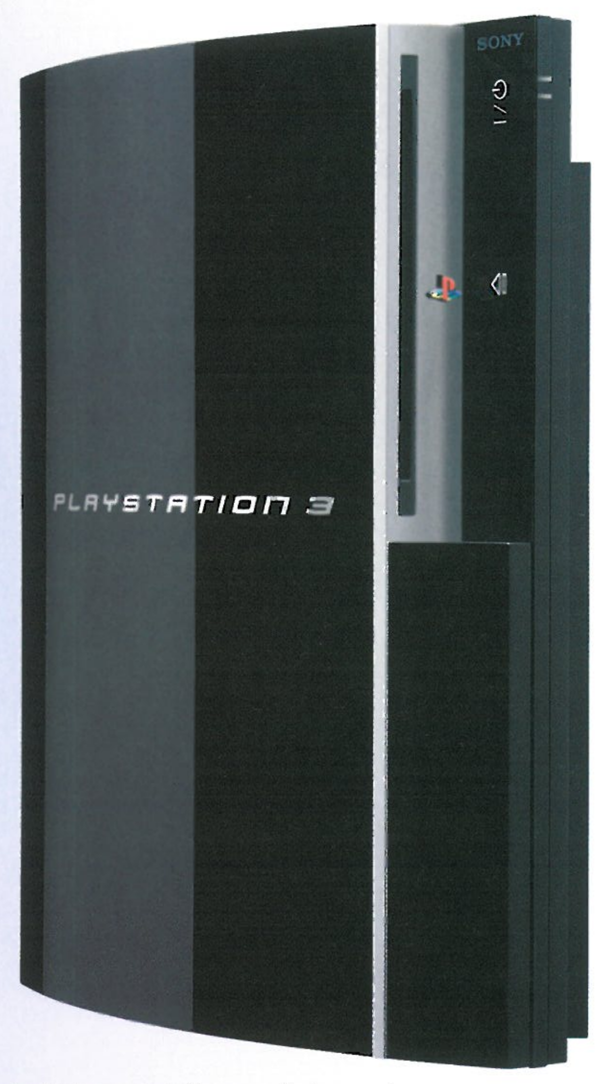




VENTAS

El juego de oro

No hay miedo a la crisis en el sector, que obtiene más ingresos que nunca



Por qué el nuevo capítulo de *La Guerra de las Galaxias* no se va a estrenar en los cines? Porque LucasArts vio los resultados económicos del sector del ocio el año pasado: El cine ha supuesto 26.000 millones de dólares, y el videojuego movió 38.000 millones, 12.000 millones más que el cine. Por eso *El Poder de la Fuerza* será un entretenimiento interactivo y no una nueva película.

A nivel mundial se espera que éste sea un año mejor todavía y que en breve el sector alcance los 48.000 millones de dólares. En España es indudable que el año pasado se produjo una explosión en el consumo de videojuegos que alcanzó los 1.454 millones de euros. Sigue la línea de los últimos años (863 millones de euros en 2005 y 967 en 2006), pero el incremento ha sido en 2007 mucho más espectacular gracias a la venta de consolas que, por primera vez, superó a la de videojuegos, alcanzando las 3.390.000 máquinas vendidas, el doble que en 2006. El boom de la DS y la salidas al mercado de Wii (en noviembre de 2006) y PlayStation 3 (en marzo de 2007, con una bajada de precio en octubre para la consola de 40 Gigas). **Jorge Huguet,** responsable de marketing de Sony Computer Entertainment Ibérica, se muestra muy satisfecho con las ventas de PS3 en 2007. "Un BMW, con que venda 600.000 coches, es un resultado excelente", añade, y, sin preguntarle, la compara con la consola de Nintendo: "la Wii es otra excelente máquina que va destinada a otro público y que cuesta la mitad o menos de la mitad. Estás comparando el coche que te he dicho con un Seat Ibiza, que también es fantástico, pero, por lógica, es normal que se puedan vender unos pocos más Ibiza". Esos "pocos más" pueden suponer que se han vendido, entre 700.000 y 800.000 Wiis en España. La cifra varía según las fuentes.

En el apartado de software quien tuvo la palabra no fue la alta definición: de los 20 títulos más vendidos, 11 salieron para DS, 1 para Wii, 1 para PS3 y 11 para PS2

Pero también la Xbox 360 ha notado un incremento en la cantidad de consolas vendidas. **Alejandro Camino,** director de marketing de Microsoft España, 2007 "ha sido el año de la consolidación de la 360 en el mercado" y añade que se cumplió el objetivo previsto de tener una base instalada de Xbox 360 en España de 250.000 consolas. El año pasado la máquina de Microsoft jugó una de sus bazas más importantes con el lanzamiento de *Halo 3,* al que se dedicó un pack que ha sido el más vendido en la 360 estas navidades y del que se han vendido, según datos de Microsoft, unas 90.000 unidades. Dice Camino al respecto: "Estas navidades ha sido el motor de la consola, ayudado por títulos como *Call of Duty 4,* que tiene un alto contenido online". ¿Quieren estos resultados decir que hay que acabar con el mito de que la 360 no cuaja en España". Camino responde rotundo: "la 360 ya ha cuajado, porque hemos conseguido una base instalada que no conseguimos con la Xbox".

Pero en el apartado de software quien realmente tuvo la palabra en 2007 no fueron las consolas de alta definición: de los 20 títulos más vendidos, 11 salieron para DS, 1 para Wii, 1 para PS3 y 7 para la PS2, que demuestra que no es en modo alguno una plataforma obsoleta aunque, por primera vez en mucho tiempo, perdió el primer puesto de la lista. Huguet confía en que durante 2008 la PS2 seguirá teniendo bastante que decir: "porque al haber una base instalada de 5.600.000 consolas, va a seguir siendo importante a nivel de ventas de juegos". No hay más que ver que siguen saliendo juegos para esa plataforma.

Para este año, Nintendo, dentro de su decisión de hacer la guerra por su cuenta, tiene como grandes bazas los títulos propios con juegos como *Wii Fit* para los que no son jugadores habituales y *Super Smash Bros Brawl* para la legión de jugadores fieles a la marca.

Sony es muy optimista con las cifras para su consola nueva, después de que Toshiba decidiese abandonar el formato HD-DVD, porque confía en que se popularicen en los hogares españoles las televisiones en alta definición, presente al principio de 2008 en sólo un 20 por ciento de los salones del país.

Microsoft también cuenta con mantener los resultados de ventas, y prevé llegar a las 300.000 consolas en junio de este año gracias por una parte a la bajada de precios que ha permitido a la empresa anunciar su consola como "la más barata de la nueva generación". Desde que se lanzó el modelo más barato a 200 €, la 360 ha triplicado sus ventas en España.

Gran parte de la seguridad de Sony y Microsoft en sus consolas se debe al fenómeno



Play TV consistirá en una caja que se conecta a un puerto USB de la PS3 que hará las funciones de decodificador de TDT y de grabador. Los usuarios que tengan una consola de 40 Gigas les compensará comprar un disco duro mayor para aprovechar al máximo la posibilidad de grabación

Vienen más empresas

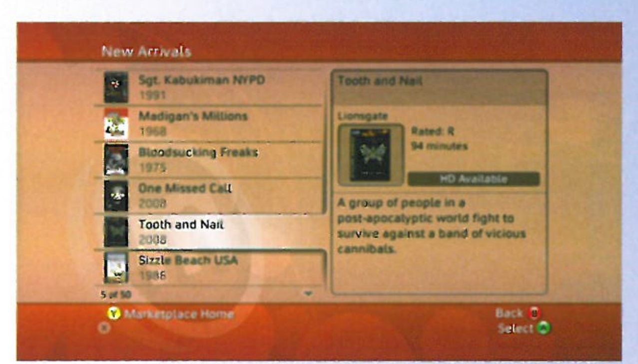
JoWood distribuye directamente desde ahora

Hace diez años la distribución en España estaba en manos de pocas empresas, pero la sobresaliente salud económica del sector en España ha ido animando poco a poco a las grandes empresas multinacionales, que han ido abriendo oficinas en un goteo incesante los últimos años. Las empresas que distribuían los productos de esas third parties se han reconvertido en productores de títulos propios y se han dirigido a otros third parties . Si a finales de 2006 era Sega la que reabría su oficina en Madrid, hace dos meses la austríaca JoWood hizo lo propio. JoWood España distribuirá productos a Portugal y Sudamérica. De momento sólo hay cuatro personas en plantilla. El responsable de la oficina, José Luis Abad, está en la oficina central de JoWood, en Viena.

Hasta ahora llegaban a España pocos juegos de JoWood, aunque algunos tan conocidos como *Gothic, The Guild* o *Spellforce.* Ahora, al contar con oficina propia, la editora austriaca puede incorporar muchos más títulos al mercado español. No hay que olvidar que JoWood antes estaba especializada en juegos para PC, pero ahora está realizando una fuerte apuesta por el mercado de consolas, incluyendo varios juegos *casuals* para DS. Los primeros títulos que llegarán para PC serán *Fate of Hellas: La Batalla de Grecia; Seven Kingdoms: Conquer; Painkiller Universe; Australia Zoo: Animal Links* (tambíen en DS); *Nanny Mania* (también en DS); *Hardy Boys; Dungeon Lords 2– Episode 2 y The Guild 2– Venice.* Y en consolas: *Agatha Christie: Evil Under the Sun, Yoga Wii* y *Safecracker* para Wii, y *Neighbours from Hell* para DS.

GTAIV. Desde que salió el nuevo título la serie (con un retraso de medio año respecto a sus previsiones iniciales), se ha convertido en un fenómeno de masas. El periódico *Público* le dedicó la portada el 29 de abril, día del lanzamiento.

Ese primer día *Grand Theft Auto IV* vendió en todo el mundo 3,6 millones de unidades, con un valor de venta al público de 310 millones de dolares que subió hasta los 500 millones de dólares siete días después del lanzamiento. Desde ese momento desbancó en el primer puesto del Live de 360 al hasta ahora irreductible *Call of Duty 4,* relegando a *Halo 3* al tercer puesto. Las pantallas de amigos conectados en la 360 mostraban inexorablemente que todo el mundo estaba jugando online a *GTAIV.* La nueva batalla de la guerra de consolas en alta definición se disputa en Liberty City, y Sony ha conseguido el pack de PS3 con *GTAIV* mientras que Microsoft se ha gastado dos millones de euros en publicidad asociando el título con la 360 y ha realizado en algunos comercios ofertas por las que te llevabas la consola y el juego por el precio de la consola. "Queríamos que el consumidor supiera que 360 es la casa de *GTAIV,* porque es la consola más asequible de nueva generación, que va a tener capítulos exclusivos a partir de otoño y que tiene la mejor experiencia de juego online", expone Camino. Y la 360 prevé también para este año el lanzamiento de *Gears of War 2,* la continuación del primer título fuerte que tuvo la máquina, además de intentar captar a más gente con juegos sociales y familiares, hasta llegar a un catálogo de 1.000 títulos para las próximas Navidades.



Camino afirma que el servicio de descarga de películas y series de televisión a través de la 360 llegará a España "en algún momento entre el verano y la Navidad".

PS3 guarda un potente as en la manga: *Metal Gear Solid 4,* otro juego de una third party (exclusivo de PlayStation en este caso) perteneciente a una de las series que más vende en España. A él hay que unirle los juegos sociales que tan buen resultado están dando a Sony: *Buzz* y *SingStar,* además del esperadísimo *Little Big Planet* y la llegada de la Home de PS3.

Pero estamos entrando en una época de recesión económica, ¿podría afectar al consumo de videojuegos? Nadie lo cree. **Carlos Iglesias,** secretario de la Asociación Española de Distribuidoras y Editores de Software de Entretenimiento sostiene: "aunque fuese mucho más profunda la crisis, no creo que afecte al videojuego de forma especial. Creo que la gente puede pensar que jugar videojuegos es más económico que cualquier otra alternativa de ocio". Huguet apunta: "Hay teorías para todo. Algunas dicen que no tendremos dinero para comprarnos una casa o cambiar de móvil, pero somos una sociedad para la que el ocio es ya imprescindible. De momento, [el consumo] no parece muy afectado. Esperemos que esa teoría triunfe". Camino es rotundo: "Lo que hemos comprobado es que la gente deja de ir a cenar, pero no de comprarse consolas. Corta otros gastos, pero, como se queda en casa, juega a videojuegos o ve una película", y añade: "Cuando la gente no tiene dinero para otras cosas, se queda con este entretenimiento".

En general, las personas consultadas esperan que la venta de hardware modere bastante el crecimiento conseguido en 2007, aunque se mantendrá, y continúe el ascenso de las ventas de software en la progresión del 20 por ciento anual de los últimos años. El alto número de consolas que hay en el mercado, la popularización de los videojuegos como entretenimiento de forma generalizada en gente antes nunca vista frente a una consola y, tal vez, la crisis económica, parece que harán posible que ese crecimiento sea posible.



3+
eu.playstation.com
TAN FÁCIL
QUE HASTA TU PADRE PODRÁ JUGAR.
TAN BUENO
QUE NO LO QUERRÁS SOLTAR.
EVERYBODY'S GOLF 2
PSP
PlayStation Portable

A toda máquina

Revistronic ultima *Fenimore Fillmore: Revenge* mientras prepara otro título para consolas de nueva generación... y tiene proyectos online

Los últimos pasos de *Fenimore Fillmore: Revenge,* los avances con *Witches,* una comunidad online para un juego de móviles y el desarrollo de un título online Free to Play basado en una licencia de carreras deportivas. Son los principales proyectos en los que trabaja ahora Revistronic, una desarrolladora con una capacidad prolífica asombrosa autor del videojuegos de la película *Donkey Xote,* lanzado el año pasado. *Revenge* es el tercer capítulo de una serie de aventuras gráficas para PC que empezó en 1996. Creada totalmente en 3D, está protagonizada por el vaquero Fenimore, que en esta ocasión presenta un aspecto mucho más maduro y elaborado. *Revenge* ofrecerá un aspecto totalmente diferente gracias al motor Picture, en su versión 3.0. Se trata de una tecnología propia del estudio creada para las consolas de nueva generación. Inicialmente, *Revenge* iba a contar con la versión 2.0, la del capítulo anterior, *The Westerner* (que ha obtenido numerosos premios), pero el aspecto del juego no les convencía e invirtieron un mes en hacer los cambios para utilizar la versión 3.0 del motor. El director de Revistronic, **Daniel Parente,** apunta que Nobilis en principio no estaba muy conforme con ese retraso en el desarrollo, "pero luego ha comprendido que era para mejor y que ha merecido la pena".



"Hay mucha gente a la que no le gustan las aventuras que tienen mucho texto y te cuesta dos meses llegar al final. Queremos una aventura más divertida, más ligera"

Pero *Revenge* no sólo ha tenido un cambio de imagen, también la jugabilidad se ha retocado mucho respecto al anterior capítulo: "no va a haber zanahorias", dice Parente entre risas, refiriéndose a la "gasolina" para el caballo de *The Westerner.* Pero es mucho más que eso: "intentamos que no tengas que leer 200.000 km de texto para avanzar –dice Parente–, sino que sea divertida y no pesada por lo que tienes que leer". ¿Es esto una concesión a los jugadores no habituales? "Sí y no, porque el casual



Los vídeos y la información aparecida en internet han tenido una excelente acogida. Revistronic lleva ya tres años trabajando en *Witches.* "El proyecto es como un hijo para la gente de la casa", dice Parente. El aspecto es, cuando menos, espectacular.

SOUND BYTES

"A Tabuu no le pasan inadvertidas la peculiares características corporales de Mr. Game & Watch, y se vale de ellas para crear un enorme número de seres conocidos como Pestes violetas con los que formará su ejército subespacial. Puesto que Mr. Game & Watch desconoce cualquier noción del bien o del mal, es incapaz de percibir las consecuencias del uso que están haciendo de él... ".
¿Ves?, *Smash Bros* lo tiene todo: Es un machacatodos de acción y tiene un guión intrincado. Al menos, eso dice el director del juego, **Masashiro Sakurai**

"Cuando me incluyen como productor general, normalmente quiere decir que casi no he abierto la boca para opinar durante el proceso de desarrollo".
Shigeru Miyamoto da las claves para entender la secuencia de los créditos de Mario Kart Wii

"En la cultura americana de la violencia hay mucho más que Residen Evil 4"
Obviamente, eso incluye libros y películas violentas, ¿no, **Stephen King?**

"No deberían ser los medios de comunicación quienes contesten a las preguntas o establezcan las razones de este suceso".
Yosuke Hayashi, de Team Ninja, responde a la prensa japonesa por el asesinato de un hombre con espada en la estación JR Arakawaoki (Japón), que se había relacionado con Ninja Gaiden DS

"Fui a toda pastilla a cobrar el cheque. Pasé demasiado tiempo sacando a [Douglas] Adams de los pozos en que se metía y, por una vez, me gustó que me pagaran por hacerlo".
Michael Bywater, contratado por Infocom para *Restaurant at the End of the Universe* de fines de los 80, se defiende después de que waxy.org publicase la versión de Infocom

"Soy japonés, así que intento ser modesto. No quiero presumir diciendo: ´Soy el autor de MGS` o ´el juego es el mejor`, como presumen los americanos".
Hideo Kojima explica en su blog que sus comentarios sobre MGS4 se deben a la modestia japonesa y no a que no esté contento con el juego. Choque de civilizaciones.





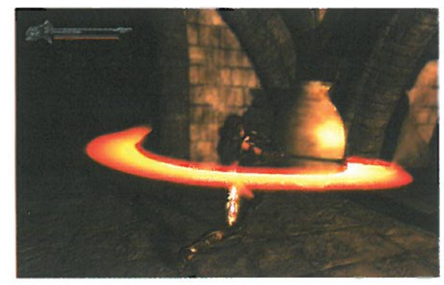


Revenge **sale para PC, pero el motor Picture 3.0 funciona en todas las consolas de la nueva generación. A Revistronic le gusta trabajar con una tecnología a la carta "y que los artistas puedan concentrarse en hacer cosas más bonitas", dice el director del estudio.**

De arriba abajo, en sentido inverso a las agujas del reloj, los Fenimore de cada uno de los capítulos.

nunca pegará mucho dentro de lo que es una aventura. Hay mucha gente a la que, aunque le gusten las aventuras, no le gustan las que tienen mucho texto y les cuesta dos meses llegar al final. Queremos una aventura más divertida, más ligera. Si quieres, llámalo una aventura más casual", responde Parente, y la siguiente pregunta es obvia. ¿Y más fácil? "No más fácil, diferente –replica–. No va a haber tanto texto y no creemos que el jugador tenga que pasarse píxel por píxel por toda la pantalla para descubrir que hay algo oculto tras una piedra para descubrir otro enigma. Queremos que, al final, pienses ´¡qué bien me lo he pasado`".





Revistronic tiene en la manga un ambicioso as, *Witches,* un juego de acción que saldrá en las plataformas de alta definición. Parente afirma con firmeza: "Llevamos ya tres años trabajando en el *concept,* en la tecnología, madurando el producto, y tenemos muy claras sus cualidades y sus defectos como producto y no nos da miedo. Además, Witches es nuestra propiedad intelectual y tenemos más control sobre la forma como va a salir al mercado".

¿Seguirá Revistronic la tendencia de llevar a las consolas de Nintendo aventuras gráficas pensadas inicialmente para otra plataforma? Parente lo confirma: "Queremos pasar *The Westerner.* Hemos hecho pruebas para Wii y para DS. En la Wii lo vemos más convertible, porque los personajes y el estilo gráfico cuadran muy bien con la consola. Si lo hacemos, casi seguro que será en la Wii, donde nos parece más interesante y atractivo para la gente".

Sin duda, al estudio le gusta meditar y controlar su trabajo: "Lo que intentamos hacer es apostar por lo que va a ser en el futuro la jugada correcta". De ahí la apuesta por las nuevas consolas, pero siempre sin dejar de lado el PC "porque aunque al PC no se le llama next-gen, creo que es next-gen plus, porque siempre va un poco más allá y es siempre el que va como desbravando el terreno hacia las consolas". Esperemos que la doma de la bestia salga tal como el estudio desea.

PLAYSTATION 3 · PS2 · PSP

PlayStation.2 · PlayStation.Portable

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:

902 110 453

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



especialistas en videojuegos

WWW.GAMESHOP.ES

ENVIO A DOMICILIO · SEGUNDA MANO · JUEGOS EN RED

ALBACETE
- c/Feria, 16 · 02005 ALBACETE ☎ 967 66 66 93 EMAIL: feria@gameshop.es
- c/Pérez Galdós, 36 · 02003 ALBACETE ☎ 967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es
- c/Nueva, 47 · 02002 ALBACETE ☎ 967 61 03 08 EMAIL: nueva@gameshop.es
- c/Melchor de Macanaz, 36 · 02400 HELLIN ☎ 967 17 61 62 EMAIL: hellin@gameshop.es
- c/Corredera, 50 · 02640 ALMANSA ☎ 967 34 04 20

ALICANTE
- c/Capitán Antonio Mena, 130 · 03204 ELCHE ☎ 966 64 13 11 EMAIL: elche@gameshop.es

ALMERÍA
- c/Iglesia, 36 · 04700 EL EJIDO ☎ 950 48 15 32 EMAIL: elejido@gameshop.es

BALEARES
- c/Abad y Lasierra, 52 BAJO · 07800 IBIZA ☎ 971 80 68 43 EMAIL: ibiza@gameshop.es
- c/Passeig de S'estació,6 L-2 · 07500 MANACOR ☎ 971 55 90 66 EMAIL: manacor@gameshop.es
- c/Caputxins, 9 · 07002 PALMA DE MALLORCA ☎ 971 71 72 65 EMAIL: palma@gameshop.es

BARCELONA
- c/Sant Quirze, 19 · 08201 SABADELL ☎ 93 727 60 45 EMAIL: sabadell@gameshop.es
- c/Sant Antoni Maria Claret, 502 Tienda 3 · 08027 BARCELONA ☎ 93 349 65 55 EMAIL: barcelona@gameshop.es
- c/Santiago Rusiñol, 31 · 08870 SITGES ☎ 93 894 20 01
- Rambla Francesc Macià, 65 -L4 - esq. c/Tarragona · 08226 TERRASSA ☎ 93 787 56 20 EMAIL: terrassa@gameshop.es
- Boulevard Diana, Escolapis, 12 -Rambla Principal · 08800 VILANOVA I LA GELTRU ☎ 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
- c/Benjumeda, 18 · 11003 CÁDIZ ☎ 956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

CANTABRIA
- c/Ardigales, 17 · 39700 CASTRO URDIALES ☎ 942 78 34 12 EMAIL: castrourdiales@gameshop.es
- c/José María Pereda, 10 · 39300 TORRELAVEGA ☎ 942 08 71 82 EMAIL: torrelavega@gameshop.es
- c/Hernan Cortés, 4 · MERCADO DEL ESTE · 39003 · SANTANDER ☎ 942 07 83 40 EMAIL: santander@gameshop.es

CASTELLÓN
- c/Maestro Arrieta, 34 · 12006 CASTELLON ☎ 964 21 98 38 EMAIL: castellon@gameshop.es
- C.C. Costa Azahar · N-340 Km 1042 · 12580 BENICARLO ☎ 964 462 981 EMAIL: benicarlo@gameshop.es

GRANADA
- c/Arabial frente Hipercor · 18004 GRANADA ☎ 958 80 41 28 EMAIL: granada@gameshop.es

LAS PALMAS
- c/Tagoror, 2 · L 2 · 35500 · ARRECIFE (LANZAROTE) ☎ 928 803 863 EMAIL: lanzarote@gameshop.es

MADRID
- c/Paseo del Deleite S/N · C.C. EL DELEITE · 28300 ARANJUEZ ☎ 91 892 05 49 EMAIL: aranjuez@gameshop.es

MURCIA
- Avda. de Granada, 15 · 30500 MOLINA DE SEGURA ☎ 968 64 52 72 EMAIL: molina@gameshop.es
- c/Virgen de la Esperanza, S/N · 30008 MURCIA ☎ 968 90 83 72 EMAIL: murcia@gameshop.es
- c/Maestro Mora, 20 · 30510 YECLA ☎ 968 71 84 17 EMAIL: yecla@gameshop.es
- Avda. de La Constitución, 79 · 30870 MAZARRÓN ☎ 968 59 28 30
- Avda. La Costa Cálida, 57 · 30860 PTO. MAZARRÓN ☎ 968 15 40 05 EMAIL: mazarron@gameshop.es

OURENSE
- c/Paseo, 30 Galerias Viacambre · L A · 32003 OURENSE ☎ 988 22 42 33 EMAIL: ourense@gameshop.es

SALAMANCA
- Plaza San Julián, 4-6 · 37001 SALAMANCA ¡¡PRÓXIMA APERTURA!! EMAIL: salamanca@gameshop.es

TARRAGONA
- c/Mare Molas, 25 · 43202 REUS ☎ 977 33 83 42

TENERIFE
- c/Mónaco, 8 · Edificio Marte · 38650 LOS CRISTIANOS ARONA (TENERIFE) ☎ 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

VALENCIA
- c/Antonia Maria de Oviedo, 12 Bajo -frente Biblioteca Municipal 46970 ALAQUAS ☎ 96 109 75 75 EMAIL: alaquas@gameshop.es
- c/Menorca, 19 C.C. AQUA Local S 05 VALENCIA ☎ 96 330 72 98 EMAIL: valencia@gameshop.es

VIZCAYA
- c/General Eraso, 8 · 48014 DEUSTO · BILBAO ☎ 94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es
- c/Zabalandi, S/N C.C. BILBONDO · 48970 · BASAURI ☎ 94 449 69 47 EMAIL: basauri@gameshop.es

Consolas

- PS3 40Gb BÁSICA + GT5 PROLOGUE – 399.95€
- PS3 40Gb + GTA 4 – 439.95€
- CONSOLA PSP SLIM & LITE PLATA O NEGRA – 169.95€ / +GPS 249.95€
- CONSOLA PSP SLIM&LITE PLATA + GOD OF WAR – 189.95€
- NAVEGADOR PSP GO! EXPLORE – 119.95€ / +KIT 149.95€







PS3

DBZ BURSTLIMIT 66.95€	ARMY OF TWO 66.95€	METAL GEAR SOLID 4 Cons.	SOUL CALIBUR IV Cons.	CIVILIZATION REVOLUTION 56.95€	CONDEMNED 2 66.95€	DARK SECTOR 61.95€
ALONE IN THE DARK 66.95€	UEFA EURO 2008 66.95€	EVERYBODY'S GOLF 66.95€	F1 CHAMPION EDITION 37.95€	FIFA STREET 3 66.95€	GENJI 37.95€	GT5 PROLOGUE 37.95€
GRAND THEFT AUTO 4 66.95€	HAZE 66.95€	IRON MAN 56.95€	MOTORSTORM 37.95€	MX VS ATV UNTAMED 61.95€	NBA 08 66.95€	PERDIDOS (LOST) 42.95€
RAINBOW SIX VEGAS 2 66.95€	RESISTANCE 37.95€	RIDGE RACER 7 37.95€	SEGA SSTAR TENNIS 56.95€	TIME CRISIS 4 +PISTOLA 86.95€	TOP SPIN 3 56.95€	VIKING 66.95€















PS2

ALONE IN THE DARK 46.95€	ATV OFFROAD FURY 4 46.95€	BUZZ POP MUSIC +BUZZERS 56.95€ 37.95€	THE DOG ISLAND 29.95€	UEFA EURO 2008 37.95€	IRON MAN 42.95€	CASPER E. MIEDOS 19.95€	LAND ROVER OFF ROA[D] 29.95€
MX VS ATV UNTAMED 37.95€	PDC DARTS 2008 29.95€	RATCHET & CLANK SM 46.95€	SW 2 XTREME LEGEND 37.95€	SEGA SUPERS. TENNIS 37.95€	SINGSTAR SUMMER P. +MICROS 56.95€ 29.95€	SONIC RIDERS ZERO 29.95€	WWII B.OVER EUROPE 19.95€











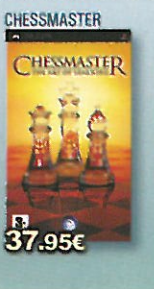






PSP

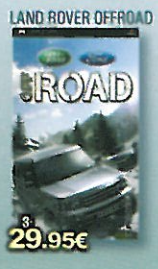
BATTLE OVER PACIFIC 29.95€	CHESSMASTER 37.95€	UEFA EURO 2008 37.95€	GOD OF WAR 37.95€	IRON MAN 42.95€	LAND ROVER OFFROAD 29.95€	MGS PORTABLE OPS 19.95€	PATAPON 37.95€

















SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
902 110 453
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)



Wii™

XBOX 360

XBOX360 ARCADE SYSTEM

199,95€

XBOX360 PRO SYSTEM

269,95€

XBOX360 ELITE SYSTEM

369,95€

RACING WHEEL INÁLAMBRICO (INCLUYE DEMO FORZA 2)

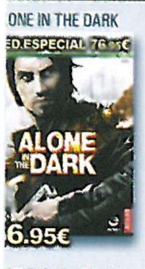
96,95€

HD-DVD PLAYER

46,95€

DISCO DURO 120 Gb

179,95€

ALONE IN THE DARK ED.ESPECIAL 76,95€

66,95€

ARMY OF TWO

66,95€

SOUL CALIBUR IV

Cons.

CIVILIZATION REVOLUTION

56,95€

CONDEMNED 2

66,95€

DBZ BUSTLIMIT

66,95€

DARK SECTOR

56,95€

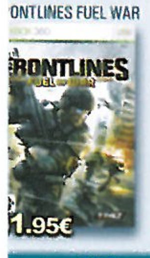
EL UNIVERSO EN GUERRA

66,95€

UEFA EURO 2008
66,95€

FIFA STREET 3

66,95€

FRONTLINES FUEL WAR

61,95€

GEARS OF WAR

29,95€

GRAND THEFT AUTO 4

66,95€

IRON MAN

56,95€

LOST ODYSSEY

61,95€

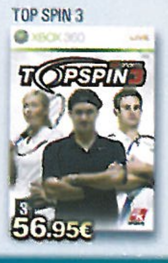
PERDIDOS
42,95€

RAINBOW SIX VEGAS 2

66,95€

SEGA SSTAR. TENNIS

66,95€

TOP SPIN 3

56,95€

VIKING

66,95€



CONSOLA Wii + Wii SPORTS
249,95€

REMOTE CONT.
42,95€

NUNCHAKU

19,95€

WII FIT + BALANCE BOARD


86,95€

MARIO KART WII + VOLANTE

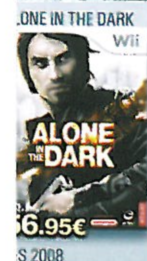
46,95€

VOLANTE WII

9,95€

TOP SPIN 3 + RAQUETA

37,95€

ALONE IN THE DARK

56,95€

BOOM BLOX


46,95€

BULLY

46,95€

DRAGON QUEST

57,95€

S. SMASH BROS BRAWL

46,95€

PES 2008

56,95€

IRON MAN

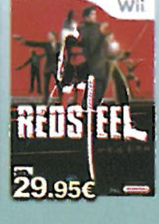
46,95€

LEGO INDIANA JONES

57,95€

NO MORE HEROES

56,95€

RED STEEL

29,95€

NINTENDO DS

NINTENDO DS LITE (3 COLORES)


149,95€

NINTENDO DS LITE (3 NUEVOS COLORES: ROJO, VERDE, TURQUESA)

149,95€ 149,95€ 149,95€

ACE ATTORNEY

39,95€

ASSASSIN'S CREED
37,95€

BABY PALS

37,95€

BOMBERMAN LAND 2

37,95€

BRAIN ASSIST

37,95€

CIVILIZATION REVOLUTION
37,95€

DUNGEON EXPLORER
37,95€

FIFA STREET 3
37,95€

IMAGINA SER PATINA.
37,95€

IRON MAN
37,95€

MAGIA EN ACCIÓN

29,95€

MARIO& SONIC OLIMPIC

42,95€

MX VS ATV UNTAMED
37,95€

SEGA SSTAR TENNIS
37,95€

STRATEGO NEXT
29,95€

TIGERZ
37,95€

TOP SPIN 3

29,95€

WINX CLUB 3 ENCHANTIX

37,95€

YUGIOH! WCE 2008

37,95€

ZOO TYCOON 2 DS
37,95€



TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS EXCLUSIVOS VENTA ONLINE Y TELEFÓNICA. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

ENTREVISTA

El coste de la banda

Preguntamos a Rob Kay por qué *Rock Band* cuesta el doble en Europa, pero la respuesta no ha sido satisfactoria



Desde que el director de diseño **Rob Kay** (abajo) se incorporó a Harmonix hace cuatro años, ha visto cómo el desarrollador de *Rock Band* pasaba de ser un oscuro favorito de la escena independiente a encabezar las listas mundiales. Le hemos entrevistado para saber cuál es el coste del éxito, el valor del contenido descargables y el precio en Europa.

En Europa, *Rock Band* cuesta el doble que la versión americana. ¿Qué ha ocurrido?
El precio lo hemos decidido entre nosotros, los distribuidores y los vendedores. Entiendo que el precio casi da miedo. Hay que contar con cosas como el IVA, y con que los precios en Estados Unidos no incluyen impuestos. Pero hemos querido dar opciones: puedes invertir 65 € en el juego y luego utilizar cualquier micrófono USB para cantar. O una batería, o una guitarra.

> **"El precio lo hemos decidido nosotros, los distribuidores y los vendedores. Hay que contar con cosas como el IVA, y con que los precios en EE.UU. no incluyen impuestos"**

¿Qué ha retrasado el lanzamiento europeo?
Queríamos sacarlo en el momento adecuado. Hemos incorporado a Oasis, Blur y Muse. Y también queríamos asegurarnos de que tengamos el hardware terminado. Hubo problemas con las primeras guitarras que ahora están solucionados. Hace dos años, nosotros sólo éramos una empresa de software. Ahora contamos con toda la sección de hardware: tenemos fábricas en China, hemos tenido que aprender a distribuir productos por el mundo entero, todo un reto de logística que hemos solucionado bien.

¿Habéis previsto un acuerdo con Activision para que las guitarras de *Guitar Hero* PS3 funcionen con *Rock Band*?
Nuestro enfoque de los juegos musicales no puede competir con otros. Todo debería ser compatible, porque la gente ya ha comprado ciertos elementos. Si la gente quiere que esos elementos sean compatibles con *Rock Band,* que nos lo hagan saber. En casos en que las empresas hayan decidido no hacer compatible su hardware, le decimos a la gente que hable con esas empresas.

¿El éxito de un producto como *Rock Band* está cambiando mucho Harmonix?
Es estupendo, porque la gente está dispuesta a darnos dinero. No hubiéramos podido hacer un juego como *Rock Band* si no hubiéramos tenido éxito. Ahora buscamos colocarnos en una posición en la que podamos producir material innovador, y también rentabilizar el material que ya hemos hecho. Queremos nuestra parte del pastel, pero también tenemos ganas de disfrutarlo: no queremos encontrarnos con que acabamos invirtiendo en material inútil. Hay que hacer mucho trabajo interno para reforzar las estructuras y lograr que eso ocurra. Por



Rob Kay afirma que los problemas que sufrían las primeras series de guitarras se han erradicado, y eso es una buena noticia para los jugadores europeos dispuestos a pagar grandes sumas de dinero por ellas.





ejemplo, es fundamental tener a gente a gente dedicada a la investigación.

¿Qué supone competir con *Guitar Hero,* una serie que desarrollasteis inicialmente?
Yo no trato de competir con otros juegos musicales, porque al final terminas dedicándote a fijarte en lo que hacen los demás. Queremos mirar hacia adelante: se trata de conseguir que la creación musical sea accesible. Si con alguien tenemos que competir es con otras formas de entretenimiento, no con otros juegos musicales.

Entonces, en realidad, su competidor es más bien iTunes que Activision...
Entiendo que la gente haga ese tipo de comparaciones. Consideramos *Rock Band* como una plataforma musical. Cuando la gente sólo escucha música, no experimenta todo lo que hay dentro de ella. Nosotros queremos que la gente entre dentro de la música a un nivel diferente.

Al existir contenido descargable de *Rock Band,* ¿está justificado el lanzamiento de nuevas versiones y expansiones?
Esas son preguntas que estamos analizando a nivel interno. Los juegos que hagamos en el futuro no pueden romper la plataforma, tienen que ser complementarios. Tenemos abiertas una serie de líneas de trabajo muy buenas para crear juegos musicales en el futuro; algunos de ellos serán juegos de la marca *Rock Band,* y otros acabarán siendo otra cosa. Nos preocupa la continuidad de la música. No queremos que la gente compre una canción en *Rock Band* y al final descubra un año después que ya no funciona porque la gente se interesa por otra cosa.

En su lanzamiento europeo, *Rock Band* será una exclusiva para Xbox 360. En EEUU, aparecerá una especie de continuación de *Rock Band* antes de Navidad.

¿El contenido descargable ha cambiado su forma de hacer juegos?
Las cifras de ventas son muy interesantes, pero creo que vamos a ser muy precavidos a la hora de dejar que eso afecte a nuestra elección de canciones. No queremos que los gustos de unas pocas personas condicionen nuestro funcionamiento. La canción de *Portal* es minoritaria, pero la gente se vuelve loca con ella

¿Cuentan con incorporar a *Rock Band* contenido generado por el usuario?
Definitivamente, este contenido formará parte del futuro de Harmonix. Un día, todos los grupos del mundo podrán incorporar su música a un juego sin que nosotros seamos un obstáculo. Es un objetivo a largo plazo, pero estamos dedicando tiempo a pensar en todo esto.



LA WEB DEL MES

La edición española de la revista EDGE ha renovado su página web. Ahora puedes conocer en la dirección www.revistaedge.es todos los contenidos de cada número. La portada incluye además una encuesta que se cambiará periódicamente. Además de consultar los contenidos de los reportajes y diferentes secciones que llevamos cada mes, puedes ver los diferentes sorteos incluidos en la revista y las notas de los juegos incluidos en cada número. También puedes suscribirte a la revista y participar en el foro. Se multiplican así las opciones de exponer tu opinión: a través del forum de la revista enviando un correo a opinionesedge@globuscom.es, a través de un cuestionario que puedes rellenar en la web o participando en el foro. Intentaremos estar como usuario activo siempre que sea posible.

Site: Revista Edge, edición española
URL: www.revistaedge.es





Un juego político

Alex Seropian habla del impacto de las máquinas de cardio en el último título de Wideload, y de política animal



Los minijuegos se inclinan a tu favor si formas equipo con otro animal: los votos se comparten, pero el enfrentamiento se acentúa.



Si te hablan de mezclar política y juegos probablemente dirás: "¿Qué?". Pero a eso es a lo que se dedican la mayoría de los protagonistas del juego de Wideload Games *Hail To The Chimp*. Por encima de todo es un sólido party game con diez personajes que compiten por el Sello Presidencial del Reino Animal. Y todo ello retransmitido por la cadena de televisión GRR News Network. Hemos hablado con **Alex Seropian,** presidente de Wideload Games, sobre la ley de la selva.

"No pretendíamos que coincidiera con las elecciones de EEUU. Tuvimos suerte. Cuando empezamos no sabíamos quiénes serían los candidatos"

¿Por qué un juego sobre política?
En realidad al principio no pretendíamos hacer un juego sobre política. Queríamos desarrollar un multijugador en el que uno pudiera incorporarse muy rápidamente y jugar con amigos. El humor suele estar presente en todo lo que hacemos, y queríamos que pudiera atraer a distintos tipos de jugadores, tanto los más duros como gente de fuera de ese mundo. Queríamos que fuese algo rápido, con un poco de comedia, pero que hiciera también una sátira un poco más profunda.

¿Por eso escogieron trabajar con animales?
Primero tuvimos la idea de utilizar animales como protagonistas, y luego pensamos: "¿Y qué tal si celebran unas elecciones?" Y después pensamos que estaría bien mostrar la experiencia a través de la mirada de los medios de comunicación. Cuando estoy en las máquinas de cardio en el gimnasio y me pongo a ver la CNN, veo esos vídeos sobre discusiones políticas y son muy divertidos. Y si los buscas en YouTube te mueres de risa. Al juego le iba muy bien el humor, y el concepto era redondo.

¿Se lanzó el juego en este momento deliberadamente?
No lo hicimos para que coincidiera con las elecciones de Estados Unidos. Tuvimos suerte. Cuando empezamos ni siquiera sabíamos quiénes serían los candidatos, así que tuvimos mucha suerte de que nuestras locas elecciones humanas hayan despertado tantas pasiones.

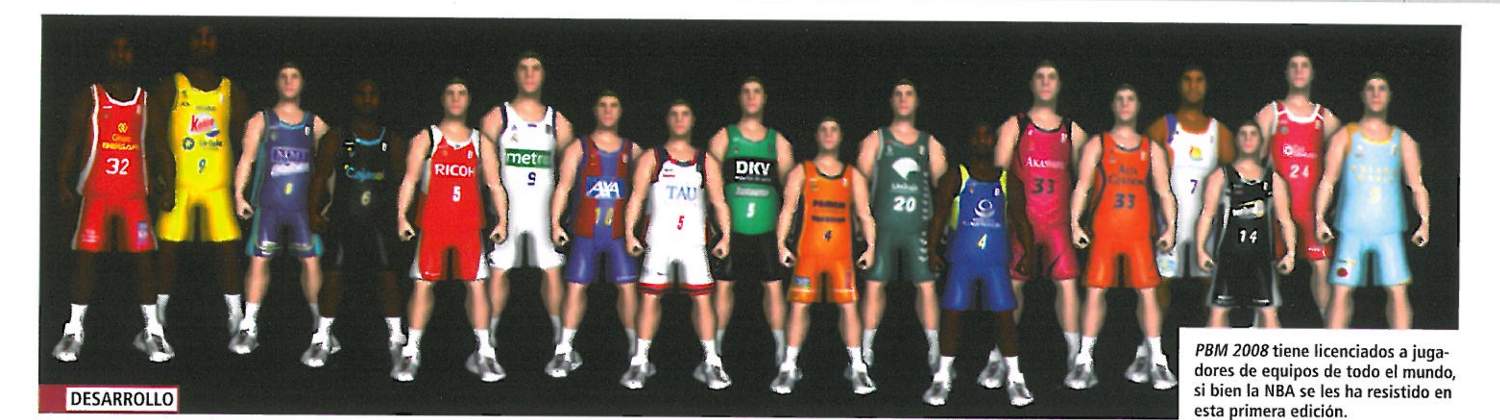
¿Le preocupa que el público de fuera de Estados Unidos entienda este tipo de humor?
Sí, dudaba, porque pensaba: 'a nosotros nos parece gracioso, pero ¿y a los demás?' Si entras en YouTube, que es un recurso genial, y buscas retransmisiones de noticias de política en Europa y Asia, y quitas el sonido, es exactamente igual que aquí. Creo que fue CNN quien introdujo ese tipo de formato: los gráficos en movimiento, el presentador con traje, las noticias de bolsa en la parte baja de la pantalla, ahí está todo. Aunque a veces tienen un fondo azul en vez de rojo.





Cada ronda está precedida de una crónica de Woodchuck Chumley, el presentador, y después del juego en sí se hace el recuento de votos y el juego vuelve al estudio de GRR para un análisis en profundidad de los resultados. Hay que fijarse en los "vídeos de discusiones' y los spots de TV.





DESARROLLO

PBM 2008 tiene licenciados a jugadores de equipos de todo el mundo, si bien la NBA se les ha resistido en esta primera edición.

Locos por el básquet

U-Play Studios prueba que, con talento y esfuerzo, los sueños de videojuego pueden cumplirse en España

La suya es una de esas historias que sólo parecen posibles en países como Estados Unidos o Japón. Un grupo de jóvenes que echaba en falta el viejo *PC Basket* de Dinamic decidió, tras la (fallida) resurrección de *PC Fútbol* a manos de Gaelco y Planeta Interactive, unir sus fuerzas a través de internet, buscando ayuda en foros y comunicándose vía *messenger*, para llevar adelante el mánager de baloncesto más completo del mercado. Tres años más tarde, y tras notables esfuerzos, el resultado ha sido un juego, *Professional Basket Manager 2008,* y la creación de un equipo de desarrollo profesional, U-Play Studios.

Si algo queda claro al visitar sus oficinas, situadas en las instalaciones de Barcelona Activa, en el distrito 22@ de la Ciudad Condal, es que a sus miembros les sobran dos cosas fundamentales: ilusión e ideas. Sus tres administradores, Jordi Pla, Joel Servitja y Jordi Torras, que formaban parte del grupo inicial que comenzó el juego años atrás, lo tienen muy claro. Con su primer título en el mercado –sale el 21 de mayo–, no se duermen en los laureles, y ya trabajan, a tres años vista, en las mejoras que introducirán en sus sucesivos títulos de la serie (que, a partir del año que viene, incluirá una versión para Xbox 360), que esperan se vayan ajustando cada vez más a sus amplias ambiciones de jugabilidad.

A diferencia de la mayoría de los juegos de baloncesto, que se centran en la NBA y se olvidan del resto del mundo, los chicos de U-Play han querido incluir la mayor cantidad de ligas y equipos posibles. De ahí que hayan necesitado bastantes meses, muchísimo esfuerzo y una gran capacidad de convencimiento para lograr no sólo las licencias de los equipos de la ACB y del Eurobasket, sino también las de muchos otros conjuntos de todo el mundo. No se cierran, por supuesto, a la posibilidad de incluir también a los equipos estadounidenses, pero son conscientes de que la negociación con la NBA será dura, si bien son optimistas al respecto.

Sabedores de que hay muchos aficionados al baloncesto que no están acostumbrados a los managers, han optado por la sencillez en la interfaz, para hacerla accesible

Incluso la sencillez de la interfaz del juego, que sus responsables admiten está influida por el *PC Fútbol* clásico, forma parte de una estrategia de futuro. Sabedores de que hay muchos aficionados al baloncesto que, a diferencia de los futboleros, no están acostumbrados a los managers, han optado por la sencillez, para hacerlo accesible a todo el mundo. Como Pla, Servitja y Torras indican, ya habrá tiempo para complicar el sistema de juego y el aspecto gráfico de la interfaz si la serie va viento en popa.

El esfuerzo que le ha costado a U-Play Studios llegar a donde está ha valido, sin duda, la pena. Planeta Interactive, distribuidora de *PBM 2008,* tiene unas excelentes perspectivas de ventas del juego. Pero, sobre todo, su apuesta es lo bastante ambiciosa como para que Caja Navarra se haya fijado en ellos y haya comprado parte de la empresa para darle una mayor estabilidad económica. Y porque, aparte de los futuros *Professional Basket Manager,* a la empresa no le faltan proyectos. Desde un juego para Nintendo DS del que sus responsables no pueden decir más allá de que será una mezcla de géneros, a un posible acuerdo para llevar una licencia de Hollywood al mundo del videojuego (quizá por ello, a la entrada de su oficina, había una misteriosa pizarra llena de nombres de películas, en principio, sin relación alguna). Aunque si hay una tendencia por la que están seguros que hay que apostar, es por los videojuegos online. Lo que no deja de ser en el fondo algo poético teniendo en cuenta los inicios de la empresa.







A la izquierda, los tres administradores, Pla, Servitja y Torres, posan junto al resto del equipo de U-Play Studios: Jordi Arnal, Judith Millà, Daniel Solís, Cristian Pastor y Galdric Borrás. Sobre estas líneas, el equipo de desarrollo en sus oficinas del distrito 22@ de Barcelona, trabajando en nuevos títulos.

PRIMICIAS

Nuevos juegos y actualizaciones que sólo encontrarás aquí

Gears Of War 2

PLATAFORMA: 360 **DISTRIBUCIÓN:** MICROSOFT



La última misión para Phoenix y Cole apuntala casi por sí solo el listado de juegos de la 360: rescatar a la hija de Cole en una historia mucho más rica y una batalla más extensa.

Sonic Unleashed

PLATAFORMA: 360, PS2, PS3, WII **DISTRIBUCIÓN:** SEGA



¿Quién será? ¿Un peluche hortera, un borracho en 3D? El plano en 2D y el objetivo simple (ordenar el desorden de Robotnik), sugieren lo primero, pero el sistema de combate...

Mario Super Sluggers

PLATAFORMA: WII **DISTRIBUCIÓN:** NINTENDO



Sigue el contorno de la mesa con el Nunchaco, canta con el botón A, y bombardéales el cerebro con el Wiimando. No, en serio. Esta vez, el italiano usa correctamente el bate de béisbol.

Mafia II

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** 2K GAMES



Toma el sistema de cobertura del juego de la izquierda. Presume de un daño descomunal a vehículos, un mundo dos veces mayor y de historia accesible a principiantes.

Dance Battle Audition

PLATAFORMA: PC **DISTRIBUCIÓN:** SILENCE AUDITION



Estás avisado: un autobús rosa está recorriendo el mundo para encontrar a gente para *Audition*, como si 300 millones de usuarios no fuera suficiente.

Cooking Mama 2: Dinner With Friends

PLATAFORMA: DS, WII **DISTRIBUCIÓN:** 505 GAMES



Los fans de los caros rollitos de pescado pueden alegrarse: el juego más inofensivo está a tu servicio. A la venta desde febrero, ahora gratis en tu tienda más cercana de Yo! Sushi.

Tom Clancy's HAWX

PLATAFORMA: 360, PC, PS3 **DISTRIBUCIÓN:** UBISOFT



El HAW de Tom Clancy podría inducir a chistes antiamericanos. Quizá su Factor X sean el modo cooperativo online, los modos PVP y los 50 aviones que se incluyen.

Resistance 2

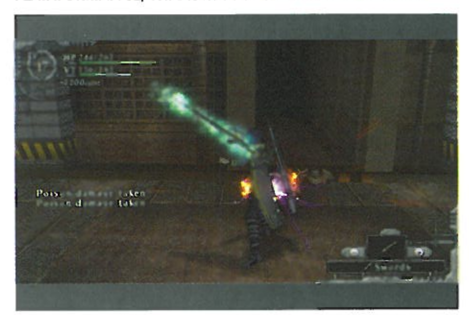
PLATAFORMA: PS3 **DISTRIBUCIÓN:** SCEE



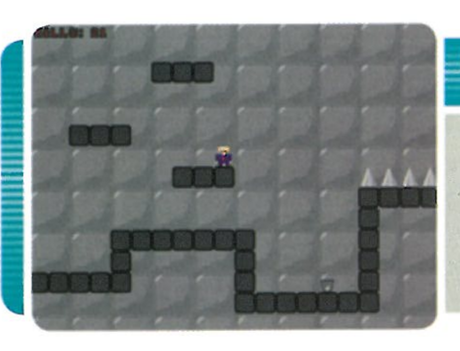
El teaser es un trozo de un supuesto tiempo real, aunque la posibilidad de otra invasión alienígena te tiene buscando refugio como loco. Insomniac controla su tecnología.

Baroque

PLATAFORMA: PS2, WII **DISTRIBUCIÓN:** RISING STAR / VIRGIN



Otro JRPG que llega meses después de su lanzamiento en EEUU. Esta vez, en la personalizable caverna de Atlus, la muerte, gracias a su única historia, sí es el final.



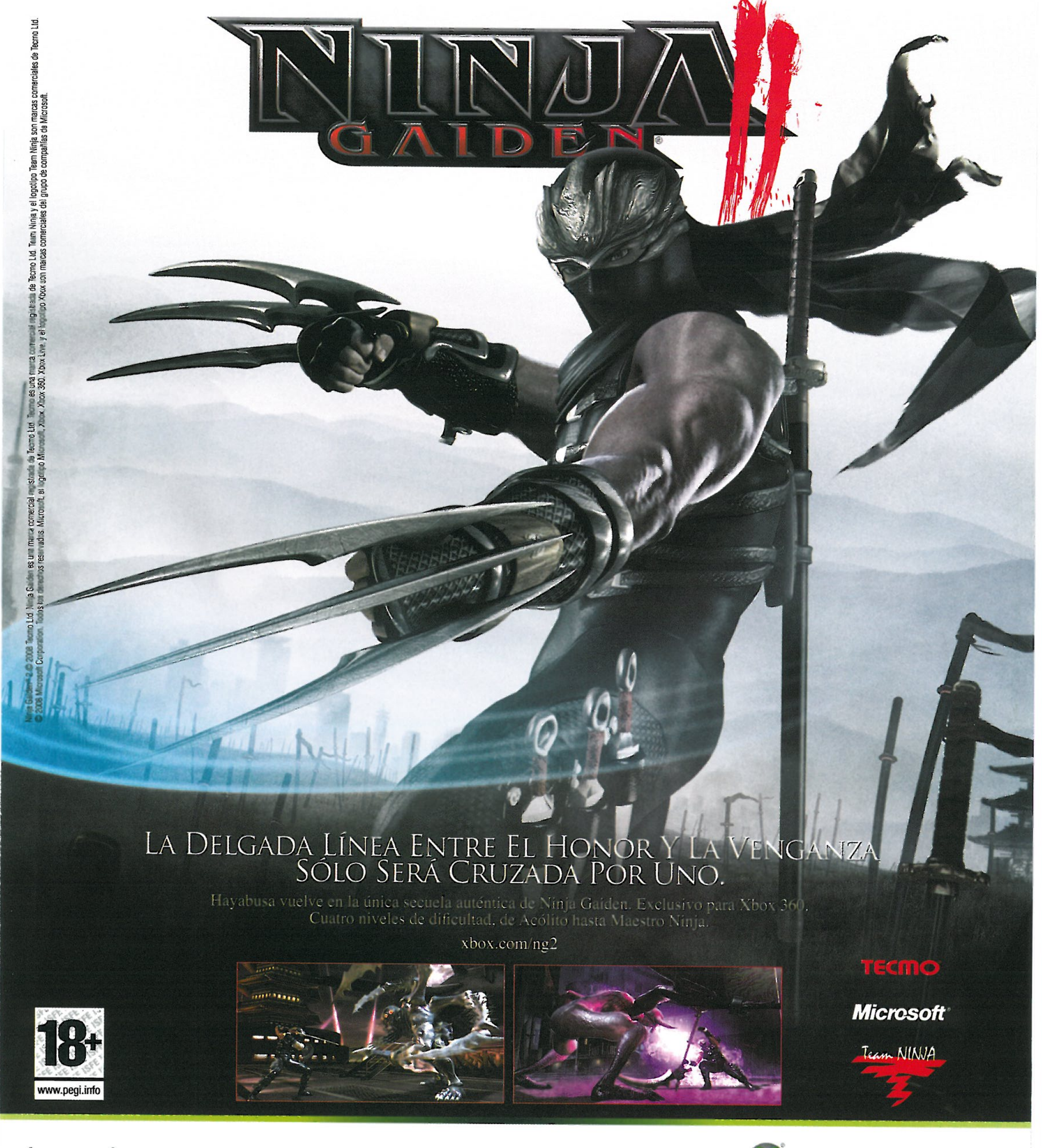
EL JUEGO DEL MES EN INTERNET

Karoshi 2.0

www.venbrux.com/karoshi2/Karoshi%202.0.zip

Karoshi, palabra japonesa para decir "muerte por sobredosis de trabajo", es uno de los juegos por internet al que mejor le sienta el nombre: la frase resume el único objetivo final del juego, pero además se mofa de la forma en la que se queda el jugador tras vadear sus momentos más frustrantes. Hay que intentar matarse en cada nivel.

Siempre el mismo objetivo (nunca el mismo método), y el juego comienza a jugar con sus propias reglas, hasta que llega un momento en el que parece una tira cómica de Sid Vicious suicidándose. Algunos niveles sólo requieren pensamiento lateral. Otros, que el jugador "obtenga" algo dentro del diseño visual. Otros, simplemente te confunden durante horas hasta que te das cuenta de que la respuesta está ahí mismo. A pesar de los fallos, Karoshi 2.0 tiene la cualidad de hacerte pensar sobre lo que estás haciendo con un toque de humor.


NINJA GAIDEN II
La Delgada Línea Entre El Honor Y La Venganza
Sólo Será Cruzada Por Uno.
Hayabusa vuelve en la única secuela auténtica de Ninja Gaiden. Exclusivo para Xbox 360.
Cuatro niveles de dificultad, de Acólito hasta Maestro Ninja.
xbox.com/ng2
18+
www.pegi.info
TECMO
Microsoft
Team NINJA
Ninja Gaiden 2 © 2008 Tecmo Ltd. Ninja Gaiden es una marca comercial registrada de Tecmo Ltd. Tecmo es una marca comercial registrada de Tecmo Ltd. Team Ninja y el logotipo Team Ninja son marcas comerciales de Tecmo Ltd.
© 2008 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, el logotipo Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, y el logotipo Xbox son marcas comerciales del grupo de compañías de Microsoft.



La consola del peregrino

Luis García Navarro, traductor de videojuegos

Las consolas portátiles están cada vez más presentes en el día a día de la sociedad japonesa, como puede comprobar cualquiera que se dé una vuelta por Tokio y cercanías. El número de japoneses que van de aquí para allá con una DS o PSP está llegando a límites insospechados. ¿A qué se debe esto? Casi todas las divagaciones y cábalas que puedan hacerse derivan a la larga en dos conclusiones: la locura que existe por el modo multijugador de algunos juegos (gozado en todo su esplendor en títulos como *Mario Kart DS* y *Monster Hunter)* y las curiosas aplicaciones que se les han dado en los últimos tiempos a las portátiles.

El primer caso queda patente en avisos como los que últimamente se han tenido que colocar en algunos McDonalds japoneses y Saizeriyas (cadena económica de comida italiana) para evitar que los jóvenes hagan de estos locales de comida rápida su mazmorra de juego particular. Hasta que ha llegado una normativa específica que veta la estancia prolongada para jugar a las consolas, era habitual encontrarse con pandas de mozalbetes de cuatro o más integrantes acampados en restaurantes donde los asientos vacíos son un bien escaso y preciado. Ahora se les ve más en áreas de descanso de galerías comerciales. Distinto lugar, mismas maratones de juego.

El segundo punto salta a la vista en cualquier línea de metro o JR de Tokio. Raro es montar en un vagón en el que no veas a nadie toqueteando su consola portátil. Bastantes personas han dejado de llevar libros encima porque la DS les hace un papel similar. Este hábito no se debe a la existencia de novelas sonoras, un género que se prodiga más en la PSP; surge de la posibilidad de descargarse libros enteros desde algunos puntos especializados del interior de las estaciones, siguiendo el mismo sistema que con la descarga de demos. Si hace más de 80 años le hubiesen dicho a Kenji Miyazawa que llegaría el día en que para pasar las páginas de su novela más famosa habría que hacerlo con un lápiz táctil, puede que hubiese retratado a alguno de los pasajeros de su *Galaxy Express* de esta guisa.

De todas formas, para prácticas fuera de lo común con la portátil de Nintendo como protagonista, tenemos las que ha patrocinado el gobierno local de Enoshima, bella isla a escasos kilómetros de la antigua y turística ciudad de Kamakura. Allí, para sorpresa del viajero, se observan últimamente numerosos carteles en las puertas de templos y comercios con el símbolo de Nintendo DS y unos extraños códigos en ellos. Numerosos niños corretean con sus consolas, apuntando los signos en ellas y marchándose mientras comprueban los datos que han obtenido en sus pantallas. Se trata de la forma de gymkhana más moderna de todas cuantas se conocen. Los participantes van reuniendo pistas por medio de los carteles que encuentran a su paso durante el recorrido que

"Hasta que ha llegado una normativa que veta la estancia prolongada para jugar a las consolas, era habitual encontrar pandas de mozalbetes acampados en restaurantes donde los asientos vacíos son un bien escaso"

En la página opuesta, a la derecha: Almacenes Yodobashi Camera, Akihabara. Los stands de prueba de juegos de DS indican que se tiene especial consideración con el público infantil.



Debajo: Kawagoe. Todavía quedan viejecitos que emplean estos carritos par vender *imos*, boniatos japoneses.



hacen por la isla, y aquel que más consiga, más cerca estará del tesoro prometido. La que antaño fue una isla mística, poblada de templos consagrados a Benten, la Diosa del Mar, mantiene pese a todo una magia especial en el aire. Quizás sea ella la que evite que los jovencitos que caminan sin despegar sus ojos de la DS caigan al suelo. ¿Qué pasaría, sin embargo, si los adornos de madreperla y conchas que venden comerciantes y pescadores fuesen sustituidos algún día por cartuchos y consolas?

Algo como lo de Kawagoe, sin duda alguna. Uno de los pueblos más bellos de Japón, conocido como el pequeño Edo (debido a que todavía tiene construcciones de la era Meiji que le dan una apariencia de aldea samurai), ha hecho méritos propios para ser considerado la nueva tierra prometida para el aficionado a los videojuegos. Tiendas que aún no han sido saqueadas por la implacable mano de los reventas se alinean a ambos lados del acceso a la villa tradicional. Los otakus de la metrópoli, acostumbrados a las efímeras ofertas de Akihabara (las hordas de asiáticos continúan haciendo estragos por allí), han contribuido a la expansión de nuevas zonas de ocio, algunas alejadas de la urbe, en las que saciar plenamente su afán consumista. A Nakano, maravillosa alternativa, y Tachikawa (decepcionante para el extranjero) se les une un pueblo que a partir de ahora tendrá más de un motivo para ser señalado en las guías de viaje. Por desgracia, en Kawagoe aún no hay carteles que guíen a los visitantes hacia los tesoros que allí se esconden.



Lo más

El futuro del entretenimiento electrónico

Los + buscados de Edge

Haze

No sabemos si preferimos usar las armas Mantel mejoradas gracias al néctar o poner bombas para hundir a la escoria corporativa.
PS3, UBISOFT

LostWinds



Si te quedas sin fuelle, ¿te cabreas? No se han anunciado muchos títulos para Wiiware, puede que éste sea su salvador.
WII, FRONTIER DEVELOPMENTS

Yakuza Kenzan



Ni cerezos ni flautas. Puede que esté ambientado en el Japón del s. XVII, pero ¿quién puede resistirse al hip-hop samurái?
PS3, SEGA

Personaliza tu juego

Cada vez más juegos intentan ser una experiencia única

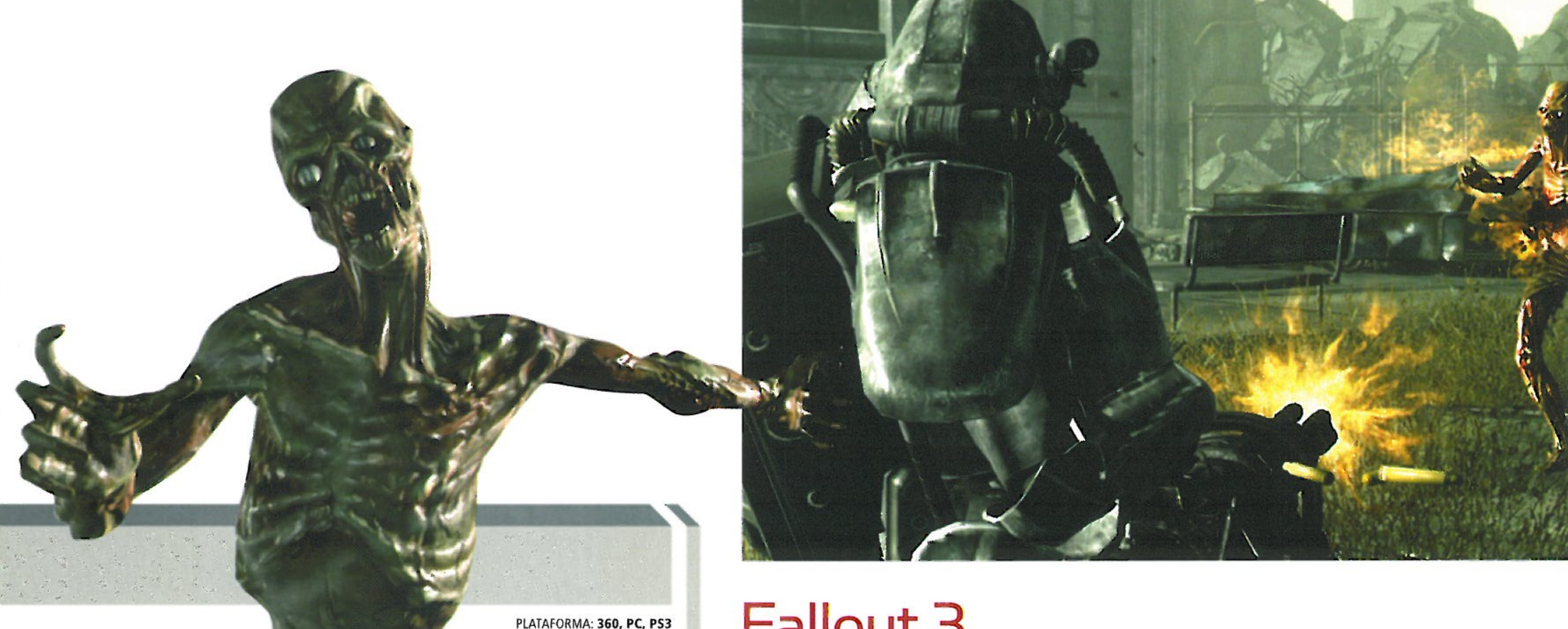


Hasta ahora, los juegos que han dado libertad de elección al jugador han brillado por su ausencia, ya que la libertad era una falsa sensación. Pero los desarrolladores cada vez investigan más en esa dirección.

Cuando te adentras en un juego de rol y hablas con un personaje, ¿eliges la respuesta que le vas a dar en función de tus gustos o pensando en aquella frase que te abrirá la puerta que deseas y te permitirá seguir progresando en el juego? Casi siempre la respuesta es la segunda opción. La libertad que te ofrecen es ficticia, y sabes que sólo hay un camino, dos a lo sumo, de llegar al final "correcto". Pero no siempre tiene que ser así. En *Fallout 3* puedes elegir una actitud determinada, y la reacción del otro personaje variará en función de tu elección. No será determinante para el desarrollo del juego, pero sí indica que los desarrolladores (algunos al menos) intentan dar cada vez más libertad de elección.

Muchos más decisivos serán tus actos y tus palabras en *Rise of the Argonauts*. Cada vez que hables con alguien el diálogo puede dirigirse en cuatro direcciones diferentes que van desde una respuesta conciliadora al paso a la acción más brutal. **Ed del Castillo,** presidente de Liquid Entertainment, lo define diciendo: "Te damos la oportunidad de jugar el juego a tu manera, no a la mía, porque no hay respuestas correctas o incorrectas, todo es válido". Es, en definitiva, una forma diferente de avanzar por el juego y de desarrollar a tu personaje. Si en la Arena le dices a Pitias que te ayude en la lucha (gracias una inteligencia artificial dinámica puedes indicárselo a este personaje que no controlas) y muere durante el combate, después sabrás que su mujer se ha quedado en la ruina al morir su marido. Es una forma excelente de dar la sensación de que lo que estás jugando forma parte de un mundo real en el que tus actos tienen consecuencias.

Aunque de otra forma muy diferente, esa libertad se percibe en *Top Spin 3*. Partes de un jugador prediseñado y luego modificas todo su aspecto físico con un editor de infinitas posibilidades. Coges un rasgo prefijado y lo transformar desde cada uno de los puntos que lo definen. Puedes hacer tu vivo retrato o un personaje tan grotesco como se te ocurra. Tu tenista será único e irrepetible en los rankings online. Tan irrepetible como la experiencia que pueden proporcionar estos juegos.



PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **BETHESDA SOFTWORKS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**

Fallout 3

Hacemos una nueva visita al desapacible mundo de armas, necrófagos y contadores Geiger



La guerra nunca cambia", gruñe nuestra voz en off favorita, Ron Perlman, en el vídeo inicial de *Fallout 3*. Aunque, claro, la gran pesadilla entre los grandes fanáticos de los anteriores y roleros *Fallout* se basa en que, de hecho, la guerra sí que ha cambiado sustancialmente en este capítulo. Por fortuna, a medida que vemos más y más del juego, parece que sus detractores van desencaminados. En nuestro último vistazo, el vicepresidente de marketing de Bethesda, **Pete Hines**, nos llevó por la oscura sátira de los páramos posapocalípticos de *Fallout 3*, demostrando tanto el modo de combate en tiempo real como la acción pausada sobre las carnes de unos desventurados mutantes. Los chorros de sangre provocados pueden satisfacer tanto el deseo de acción visceral como de juego táctico, por mucho que no atraiga a los más obsesionados de la nostalgia irracional.

Hines nos llevó a las entrañas de un edificio abandonado, hogar de unos okupas, que es una de la amplia variedad de tipos de mazmorra que encontrarás en estas tierras yermas. Los enemigos cercanos que se mueven por los húmedos y decadentes pasillos aparecen como puntos rojos en la brújula, y su proximidad puede detectarse dependiendo de las estadísticas de percepción del jugador. Uno surgió de la oscuridad con un grito gutural justo a tiempo para que Hines descargara el cargador de un arma automática sobre su mustia piel. En el siguiente enfrentamiento, en el que Hines fue asediado por dos tambaleantes zombis radioactivos, utilizó el llamado Vault-Tec Assisted Targeting Systems (o VATS), la solución de Bethesda a la ausencia de combate por turnos puro y duro. Con el tiempo congelado, es posible alternar entre los diversos enemigos, otorgando un orden a los disparos a múltiples necrófagos. Una vez seleccionados tus objetivos, la vista pasa a un ángulo externo, y se abate sobre los cuerpos acribillados mientras éstos caen a cámara lenta. Un encuentro posterior con unos supermutantes, disputado en una madriguera de cuevas situada entre los destrozados restos del Monumento a Washington y el Capitolio, ilustró lo útil que puede ser el VATS, ya que alertaba a Hines de la presencia de todo enemigo que se intentara esconder.

Si bien su rendimiento en los combates es más que apreciable, las demostraciones realizadas anteriormente no ayudaron mucho a indicar que su guión también está a la altura de los anteriores *Fallout*. Y aunque esta vez vimos sobre todo enfrentamientos, también vimos versiones de la sección inicial del juego, que muestra al héroe creciendo en un refugio nuclear, asistiendo a su fiesta sorpresa por su décimo cumpleaños. Es un momento destinado a introducir al jugador en el tipo

Los primeros Fallout fueron alabados por la ironía de sus diálogos y sus ramificaciones de conversación. A menudo, éstos podían llevan la narración por direcciones bastante diferentes, algo que Hines dice que *Fallout 3* también aplicará.







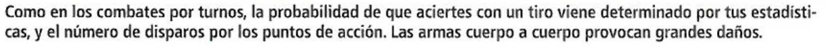
Se espera que los jugadores empleen una mezcla de combate en tiempo real y VATS. El primero puede usarse siempre, sin importar si has agotado todos tus puntos de acción, pero cuanto más lo uses, más despacio recuperas dichos puntos.



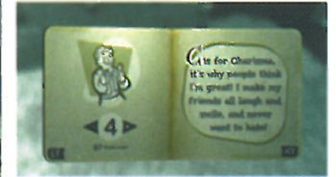












Como en los combates por turnos, la probabilidad de que aciertes con un tiro viene determinado por tus estadísticas, y el número de disparos por los puntos de acción. Las armas cuerpo a cuerpo provocan grandes daños.

de interacciones sociales, conversaciones profundas, diálogos y consecuencias que Hines señaló que van a persistir.

Al hablar con una niña de su misma edad, el jugador tiene la oportunidad de mentir sobre lo sorprendente que ha sido la fiesta, junto a una cierta cantidad de opciones que van desde lo adulador a lo abiertamente hostil. "Tu aptitud de discurso, la habilidad para hablar con la gente, determina si momentos como éste tienen la oportunidad de salir bien", dice Hines, y señala que, con diez años, las capacidades de conversación del héroe son mínimas. "En este caso, cuando mientes ella te dice: 'Qué mentiroso eres'". Además, añade que, más adelante, todo el mundo habla con todo el mundo... Aunque es de esperar que sobre cosas más importantes que los personajes de *Oblivion*, los cuales parecían preocupados sólo por su animosidad personal contra los cangrejos.

"Éste es Butch, el matón de la zona, y sus pequeños compinches", dice Hines señalando a unos jovenzuelos. "Empiezan hablando de cómo formarán una banda y cómo quieren que se llame. Él quiere un caramelo que la Sra. Palmer me ha dado, lo que abre una serie de opciones distintas. Puedo acobardarme y dárselo, preguntarle si podemos compartirlo, escupir encima y dárselo, mandarle a la mierda, insultar a su madre... Damos muchas opciones al jugador, y la reacción de Butch depende de esas elecciones, así que si escojo una de estas dos opciones provocaré que se pelee conmigo".

"No se trata siempre de una elección específica que abre una puerta y cierra otra, sino algo así como el karma de tu personaje, la culminación de tus búsquedas y acciones".

En lugar de ello, Hines opta por escupir sobre el dulce y ofrecérselo a Butch. "No quiero que me pases tus piojos", contesta el matón. "Vas a arrepentirte de lo que has hecho". La elección afecta a cómo te ven los demás personajes. "Si hubiera provocado a Butch, entonces [la niña que encuentras antes] diría: 'No puedo creer que Butch haya intentado pelearse contigo en tu cumpleaños... Qué idiota'. Y entonces tendrás más opciones de diálogo: '¿No puedes decirle a tu padre que consiga que me deje en paz?' o 'No te preocupes, le habría dado una paliza'".

"No se trata siempre de una elección específica que abre una puerta y cierra otra" dice Hines, "sino algo así como el karma de tu personaje, la culminación de sus búsquedas y tus acciones más allá de éstas. Cómo te muevas influirá en cómo te verá todo el mundo, cómo responden y reaccionan, y si te ayudarán, etc".

En cuanto a la calidad de las voces, Hines enfatizó que todas las mostradas, aparte de la de Liam Neeson, eran temporales. Y es que si hay un área en la que Bethesda corre peligro es ésta: *Oblivion* no era una gran demostración de dirección de actores, ya que fueron incapaces de sacarle alma a gente como Patrick Stewart o Sean Bean. Neeson también parecen algo envarado. Por más irónico e inteligente que logre ser el guión de Bethesda, puede llegar a peligrar si las voces no están a la altura de lo escrito.



Dale un hueso al perro

La demostración también arrojó luz sobre los compañeros y su IA. Hines indicó que el número total no se había decidido, pero sería dos o tres. Uno de ellos es un perro llamado Dogmeat (nombre familiar para los jugadores de *Fallout*), que rescatas durante un enfrentamiento al principio. Las órdenes son básicas: atacar, quedarse quieto o quedarse en la Bóveda (un lugar bastante seguro, ya que el perro puede ser asesinado al hacer recados). También puedes hacer que busque objetos por los alrededores.

PLATAFORMA: **360**
DISTRIBUCIÓN: **MICROSOFT**
ESTUDIO: **MICROSOFT (TEAM NINJA)**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **6 DE JUNIO**

Ninja Gaiden II

Team Ninja vuelve al trabajo con lo que parece una joya defectuosa. ¿Podría haber sido de otra manera?

Cómo se puede crear el mejor motor para juegos de lucha 3D que se haya visto, y después conseguir que la cámara sea un desastre? Pregúntale a Team Ninja. Con *Ninja Gaiden II* ha conseguido una obra maestra de combates fluidos y violentos que acaba, si bien no arruinada, al menos obstaculizada por el más básico de los fallos de diseño.

A su manera, ambos aspectos son increíbles. Los niveles van de gran lucha en gran lucha, cada uno con escenarios proporcionados y una sutil gama distinta de enemigos. Todos son un reto y una pequeña lección de diseño. Los enemigos tienen más recursos de ataque que en el original (algunos son tan brutales que pueden quitarte más de la mitad de tu energía), se mueven con mayor inteligencia y atacan sin piedad. Si te pillan por sorpresa y no respondes rápido, Ryu morirá en unos segundos por una veloz combinación de ataques de múltiples oponentes. Si te rodean más de dos o tres (lo que sucede habitualmente, dad la gran cantidad de tropas que te atacan en *NG II*), es probable que pierdas un buen trozo de vida.

Pero Ryu también ha estado entrenando. Es mucho más efectivo que sus anteriores encarnaciones, y posee una mareante gama de elegantes, eficaces y rapidísimas capacidades que le permiten moverse a gran velocidad en pequeños espacios. Lo que ayuda a hacer las luchas más variadas y a permitirte atacar siempre de frente a los grupos con los que peleas. Nunca has visto nada similar en el género.

> Si te rodean más de dos o tres (que sucede habitualmente dada la gran cantidad de tropas que te atacan en *NGII*) es probable que pierdas un buen trozo de vida

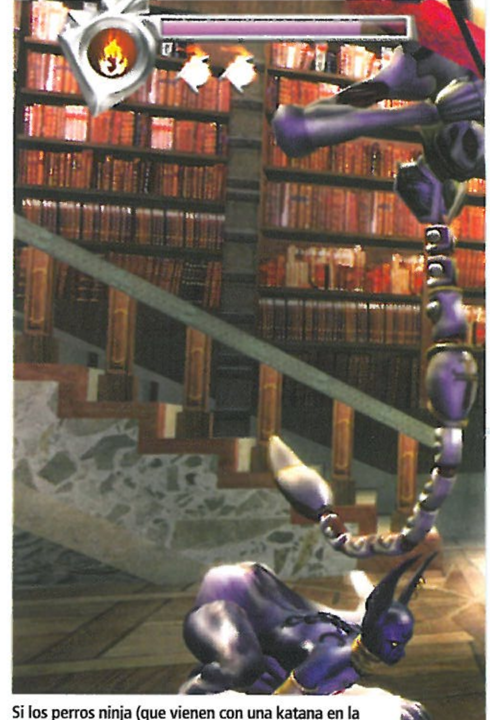
Puedes eliminar a grandes cantidades de enemigos en tiempo récord, destrozar defensas con facilidad, y todo con un estilazo inigualable. Su estética híbrida (mezcla del Japón Technicolor de alta tecnología y el severo Japón feudalista) puede parecer disonante, pero resulta más que coherente. De hecho, en las manos de un jugador experto, *NG II* resulta, como mínimo, regocijante, y llega a superar a cualquier película de artes marciales.

De ahí que la cámara sea un problema tan irritante. No es que de vez en cuando se quede colgada en una esquina, ni que haya cambios mareantes de perspectiva. Se trata de una contrariedad constante: oculta enemigos, impide combinaciones, te hace perder a Ryu y se mueve de forma continua entre varias posiciones. En parte es un defecto de los estrechos escenarios que forman la mayor parte del título. Y en parte es un problema porque los oponentes se mueven tan rápido y atacan desde tantos ángulos que sólo puedes seguirlos manualmente. Pero, en general, es una decepción: la segunda batalla del juego



Halcón al ataque

Reaparecen la veterana Espada del Dragón y el Báculo Lunar (y este último hace bastante más daño que en anteriores *Ninja Gaiden*, enviando por los aires pedazos de carne), aunque la gran estrella tiene la forma de las Garras del Halcón. Estos guanteletes con cuchillas se ajustan a las manos y los pies de Ryu e inspiran un estilo de lucha extremadamente poderoso, aunque menos maniobrable: no puedes usar la golondrina voladora para alejarte de los grupos grandes, pero una patada en salto y esquivar puede colocar al halcón entre los pichones y allí liquidarlos.



Si los perros ninja (que vienen con una katana en la boca) no te atrapan, lo harán los gatos egipcios con ácido en vez de sangre, o los escorpiones púrpura flotantes. Demos las gracias a Team Ninja por todos ellos.









Las imágenes oficiales que aquí mostramos no son muy representativas de lo que verás jugando: normalmente o miras la espalda de Ryu o estás maldiciendo a la cámara. No nos han dejado tomar capturas de nuestras partidas.





Nosotros ni siquiera podemos cortar verduras así de rápido, pero Ryu muestra aquí su propia versión del Dicer Slicer. La variedad de demonios es amplia, pero todos tienen cabeza. Límpiate cuando acabes.



tiene lugar en una angosta rampa descendente, y en ella la cámara hace de todo menos mostrarte lo que ocurre como debería: se encalla, deja atrás a Ryu y, de vez en cuanto, cambia de vista en sólo unos pocos segundos.

No es el único pero que cabe ponerle a *NG II,* pero es el más importante. Otros menos irritantes son más bien cuestión de preferencia personal: la creciente dependencia de demonios y otros enemigos mágicos (es decir, con ataques a distancia) a medida que avanzan las fases, los anodinos puzles o la acostumbrada ineficacia de tus shurikens. En comparación a los gráciles y peligrosos oponentes humanos, los lentos demonios que te atacan parecen descartes de *Shrek.* A lo que hay que añadir que los jefes de los tres primeros niveles no resultan nada complicados en la dificultad más alta ofrecida en la versión actual... Algo compensado en un caso por el espectáculo mostrado, por una vez, mediante una cámara fijada en una práctica vista panorámica de la lucha.

Su profundidad se dispara con sus detalles gore: si cercenas una pierna provocas una muerte instantánea, casi siempre una decapitación. Algo fácil de conseguir cara a cara, pero no tanto ante un montón de oponentes: a menudo acabarás con enemigos heridos en medio de un grupo, una situación peligrosa porque determinadas incapacidades pueden provocar un dañino ataque suicida. Si bien machacar botones nunca ha ayudado en *Ninja Gaiden,* la necesidad de buscar momentos de calma en mitad de las peleas para lograr ritmo de ataque le quita aún más atractivo, ya que las muertes rápidas no se consiguen destrozándose el pulgar.



Todas las armas se mejoran con orbes. Afortunadamente, no ha vuelto a aparecer ninguna como los nunchakos del primer juego, bonitos y divertidos, pero nada útiles.

Aunque hay que reiterar que, incluso en una versión previa, la acción sobre la que gira *NG II* resulta de lo mejorcito que ha dado el género. Así que, si todavía se va a dedicar más tiempo en el desarrollo del proyecto, hay que rezar porque se circunscriba a la cámara, porque consigue arrebatarle parte de su inmenso potencial. Si no es así, *Ninja Gaiden II* seguirá siendo una prueba para el jugador fanático, pero no en el sentido que Team Ninja quiere lograr.



Hay diferentes formas para rematar a cada enemigo, dependiendo de tu posición relativa. Aunque no se trata de QTEs, hay un evidente momento de calma cuando rematas a alguien: nadie se atreve a atacarte.



PLATAFORMA: **PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SEGA**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE (JAPÓN), SIN CONFIRMAR (EE.UU./EUROPA)**

Yakuza Kenzan

Yakuza 3 es un capítulo anterior de la serie aunque todo parece ser una continuación

En el tercer capítulo de *Yakuza* el protagonista es Kenzan, un samurái antepasado de Kazuma Kiryuu, la estrella de los dos títulos para PS2, y conserva la mayoría de sus características intactas; pero en lugar de un tatuaje de un dragón en la espalda, ahora lo lleva impreso en su ropa. A diferencia de su bien establecido descendiente, Kenzan se mete de lleno en el cenagal del hampa en el que Kiryuu intenta destacar. En la primera misión, un simple recorrido para familiarizarte con la ciudad, te preguntan cómo prefieres que te paguen, en dinero o con mujeres. Y el recorrido acaba resultando de lo más vibrante, igual de embriagador que la carreras de Kazuma por la ciudad de neón de los capítulos anteriores. En un festival de bandas, éstas tocan sobre pequeños atriles en las estrechas calles.

Disfruta de esta degustación de libertad porque, una vez termina, comienzan un viaje de dos horas en el que esta narración de orígenes empieza a revelar sus propios orígenes. La historia de envía varios años antes, y te unes a Kiryuu mientras enseña esgrima a los estudiantes de un lejano dojo. Reclutado por las tropas del shogun local, es ahí donde el héroe se encuentra a Majima, el ancestro del psicópata con parche en el ojo que se enfrentaba a Kazuma en el primer juego. Tras una misión de asesinato y una traición brutal, Majima pierde un ojo; descubres el origen del nombre que adoptas, Kiryuu, y aprendes los cuatro estilos de combate Kenzan, seleccionables con la cruceta durante los combates. La más reconocible es el combate sin armas, en el que usas lanzamientos, agarres y los objetos que tengas cerca. Las que quedan son disciplinas de esgrima: espada corta, espada larga y doble espada. Son más brutales y menos divertidas, y los que consideran que al sistema de combate de *Yakuza* le faltaba un pulido final seguirán teniendo el mismo problema, por mucho que se haya incrementado su flexibilidad. Pero si te gustó, te encantará otra vez.

A partir de ahí, tienes que visitar un salón de relax (con un monje, por supuesto) y, después de unas cuantas escenas de vídeo y enfrentamientos, vuelves de nuevo al presente de Kiryuu. Y ahí está la clave: aunque todavía no tienes la suficiente libertad para retozar a fondo por el mundo de Kenzan, a esas alturas ya sabrás si te interesa o no. Una generación de hardware adelante, varias generaciones de *yakuzas* atrás. Puedes ser la certeza de que el alma del juego se ha respetado o no lo suficiente como para ser reconocible (hablando de elegancia y estilo, además de estructura) pese a haber dado un salto de 400 años al pasado.

Al principio la lucha con espadas parece limitada frente al cuerpo a cuerpo, pero llena tu marcador especial a toda velocidad, incluyendo un ataque que te concede una estocada de gran potencia. Puedes aprender nuevos movimientos de los maestros repartidos por el juego.













¿Cómo un dragón compra esto?

El lanzamiento japonés de *Yakuza Kenzan* estaba acompañado de la revista *Kamutai*, una publicación que aprovecha el juego como promoción y de la que el juego hace otro tanto. Además de detalles de los personajes, perfiles de los actores, mapas y otros detalles, hay toda una gama de productos derivados listos para asegurar y beneficiarse de las ventas de Kenzan. Algo que no sobrevivirá a la localización del título.



Si el jugueteo con las mujeres (puedes escoger una chica e intentar conquistarla mediante comida, bebida y estimulante conversación) te aburre enseguida, siempre tiene el antro de apuestas y el excitante interés de las carreras de tortugas.

La forma en que el aprendiz lleva el sable es incompatible con un láser. Peor aún es el hecho de que en la, por otro lado excelente, versión española Constantino Romero no doblará a Darth Vader.

PLATAFORMA: **360, PS2, PS3, WII, DS, PSP,**
DISTRIBUCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO: **LUCASARTS (360, PS3), KROME (PS2, PSP, WII), N-SPACE (DS)**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **19 SEPTIEMBRE**

El Poder de La Fuerza

LucasArts confía en la tecnología punta en el nuevo capítulo de *La Guerra de las Galaxias*

El nuevo capítulo de *La Guerra de las Galaxias* empieza con una de las mejores ideas que se podían tener: controlando a Darth Vader, pero durante el tutorial. Es inevitable pensar que Vader salta de una forma extraña.

Así te adentras en una historia ambientada entre el tercer y el cuarto capítulo de la serie, cuando Anakin se ha convertido en el Darth más carismático y entrena a un aprendiz cuya existencia debe permanecer en secreto hasta que se active el plan de Darth Vader para acabar con el Emperador. Por lo visto en la demo, habrá intrigas políticas, giros argumentales espectaculares y actuarás a las órdenes de Vader defendiendo el lado oscuro.

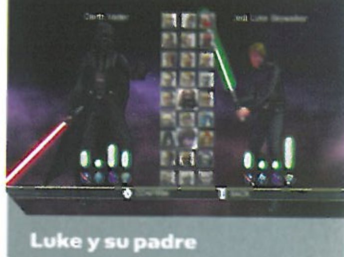
¿Se puede pedir más a *Star Wars?* Sí, que mantenga la calidad técnica de sus películas. Por eso LucasArts se ha unido en el proyecto a Industrial Light & Magic. "ILM hace imágenes increíbles y nosotros hacemos imágenes rápidamente. Unimos nuestros esfuerzos para hacer algo increíble", dice **Adam Kahn,** productor de LucasArts. Y puede presumir de tecnología: *El Poder de la Fuerza* cuenta con Digital Molecular Matter, gracias a la cual los árboles se astillan cuando Vader avanza buscando wookies que matar y puertas gigantescas de metal se comban. La tecnología Euphoria logra que la Inteligencia Artificial de las tropas imperiales les lleve a intentar sobrevivir como sea, aunque puede acabar siendo repetitivo ver cómo los stormtroopers intentan agarrarse al brazo de un compañero, lo que ha dado lugar ya a más de un chiste.

Según avanzas por el juego, vas subiendo de nivel y tus ataques son más poderosos como un rayo o la posibilidad de usar el sable láser como un bumerán. Si matas a los enemigos con estilo y usando tus poderes, lograrás más puntos.

La demo sigue en una nave imperial. Puedes acabar con sus tropas lanzándoles un tie fighter, lanzándolos al otro lado del hangar o con el sable láser. Para acabar con los cazas que te atacan tienes también la opción de mover con La Fuerza un puente que bloquee su trayectoria. Tras otro salto, estás en una lucha contra un monstruo gigante que promete dar trabajo. La pelea acaba con un QTE.

Aún falta por ver estos meses finales de desarrollo y, sobre todo, si toda esa tecnología va acompañada de lo que realmente atrae al seguidor de la serie, una historia atrayente y sólida.

El rayo promete ser muy socorrido y mucho más utilizado que en las películas. La versión de *El Poder de la Fuerza* para PSP tiene multijugador hasta para cuatro jugadores.



Luke y su padre

La versión de Wii tiene grandes diferencias, y no sólo en y la tecnología utilizada: hay niveles y personajes que no están en las versiones de alta definición. Controlas el sable con el Wiimando y La Fuerza empujando el Nunchaco y con los botones C y Z, aunque no es un simulador. Lo más prometedor es el modo para dos jugadores, con 27 personajes de características diferentes y nueve escenarios. Están desbloqueadas todas las características de los personajes, lo que permite jugar al duelo que siempre quisiste o recordar otros históricos: Luke y Darth Vader, El Aprendiz y Darth Maul (con una espada simple). La pena es que no haya online.

PLATAFORMA: **360, DS, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **2K GAMES**
ESTUDIO: **FIRAXIS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **13 JUNIO**

Sid Meier's Civilization Revolution

El líder más temible de la estrategia para PC avanza hacia territorio consolero









Cada civilización tiene grandes personajes que otorgan alguna ventaja. *Revolution* incluye una espectacular base de datos, Civilopedia, con datos de National Geographic.

Ganar en *Civilization Revolution* con una sola ciudad se considera un Logro de dificultad media. Los más difíciles equivalen a disputar una partida contra el mismo Meier. Pese al movimiento de la serie hacia las consolas, está claro que Firaxis sigue dirigiéndose a los apasionados seguidores que *Civilization* ha amasado durante su etapa en PC. Las primeras pruebas confirman que apenas ha perdido complejidad en su rediseño para consolas, pero también indican que la auténtica prueba de *Revolution* será lo fácilmente que se puede acceder a dicha profundidad con un ratón y un teclado.

La información se expone de forma clara y concisa en todo el juego, desde el árbol tecnológico a las pantallas de la ciudad y la ventana de diplomacia. Pero *Revolution* lucha por igualar la eficacia de sus antecesores en otras cuestiones. Un acto tan sencillo como navegar por el mundo y seleccionar unidades sigue siendo algo frustrante. Mientras tu perspectiva va cambiando al saltar de casilla en casilla seleccionada, es imposible no pensar en lo fácil que sería con sólo un movimiento de ratón y un simple clic.

Los sticks analógicos se usan de forma similar: el derecho mueve tu casilla activa y el izquierdo arrastra el trayecto de movimiento de la última unidad que tengas seleccionada. Lo cierto es que se pueden llegar a confundir ambas funciones.

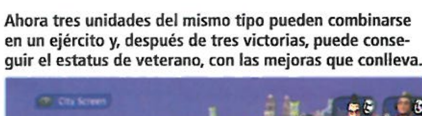
Pero si pasas por alto estos problemas iniciales, el juego resulta brillante de verdad. Es, seguramente, el *Civilization* más coherente a nivel visual hasta la fecha, y sin la habilidad de los PC para mostrar grandes cantidades de información textual, eso es algo que no tiene sólo una importancia estética. También destacan los modos multijugador: aunque no se pueden grabar las partidas online, *Revolution* permite a los jugadores entrar o salir de una sesión dejando el control a la IA cuando se van. Como en *Civilization IV,* las partidas multijugador sincronizan los turnos de los usuarios en competición. El primer jugador en terminar sus movimientos inicia una cuenta atrás, limitando a los demás jugadores con un tiempo determinado. Desde luego, le da emoción a la cosa, y crea tensión entre el tamaño de tu imperio y tu capacidad para controlarlo dentro del tiempo. Pero provoca algunas desventajas: como en el modo para un jugador, tu perspectiva cambia de vez en cuando para mostrar hechos importantes, pero en este caso la sincronización supone que puede ocurrir mientras estás en mitad de algo importante.

Puede que el control se ajuste a las nuevas plataformas, pero hay un detalle que parece irremediable: que el ratón va a seguir siendo el método de control preferido. De la misma forma, el intento del juego de retener la profundidad de anteriores versiones puede intimidar a los novatos. Hay que ver si Firaxis logra la difícil tarea de reunir cualidades que gusten a todos los públicos.



El mundo en tu mano

La versión para DS tiene una buena interfaz gracias al puntero y al sistema de menús, aunque a veces, al señalarle el camino a una unidad, el juego suele confundirlo con la necesidad de mover la cámara y acabe malinterpretando la orden. Lo sorprendente es lo bien que el concepto y la jugabilidad de *Civilization* encajan sin problemas en la portátil de Nintendo, sobre todo a pesar de que tiene el ritmo realmente acelerado que mejor acompaña a la portabilidad de la DS.



Ahora tres unidades del mismo tipo pueden combinarse en un ejército y, después de tres victorias, puede conseguir el estatus de veterano, con las mejoras que conlleva.



Las caricaturas de líderes famosos están animadas de forma soberbia: son expresivas y de una gran comicidad, saliendo de la pantalla en un arranque de furia cuando les has molestado o parloteándote con furia en un lenguaje incomprensible.

12+
www.pegi.info

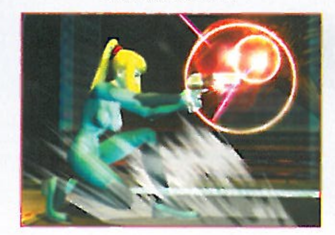
SUPER SMASH BROS. BRAWL

UNA NUEVA CAZADORA ENTRA EN JUEGO.

El Traje Zero de Samus no tiene los poderes ni las armas que hicieron famosos sus trajes habituales, pero Samus tiene una agilidad extraordinaria gracias al entrenamiento que recibió en su infancia con los Chozo. Además, sin su armadura es más rápida y ligera, y ahora está armada con un dispositivo llamado Paralizador, que detiene a todas las fuerzas oponentes.

LOS MOVIMIENTOS DE SAMUS

Paralizador



Azote de Plasma



Cable de Plasma



Salto de Impulso



Especial
Juego final:
El Láser Zero y
el Poder del Traje
de Samus



SUPER SMASH BROS. BRAWL A PARTIR DEL 27 DE JUNIO.











Legendary olvida los escudos recargables a cambio de un sistema más problemático: la salud se recoge de los enemigos muertos. Obliga a realizar planes por anticipado y puede generar embotellamientos.



Legendary

La leyenda que puede convertirse en un hito o en un mito

PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI/GAMECOCK**
ESTUDIO: **SPARK UNLIMITED**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **VERANO**

Malas noticias. Charles Deckard, un ladrón de guante blanco, ha abierto la Caja de Pandora. La auténtica, que resulta que había estado expuesta todos estos años en el Museo de Arte Metropolitano de Nueva York. ¿Las consecuencias? Una erupción de animales míticos moviéndose por Manhattan, y reduciendo el mundo a un desmoronado páramo con ecos del 11-S.

Si *Turning Point: Fall of Liberty* consiguió que Spark Unlimited diera sus primeros pasos más allá del realismo puro y duro, *Legendary* les lanza de cabeza a la fantasía. Pero la compañía maneja la mitología de la forma más creíble posible. De ahí que la amenaza de las bestias de *Legendary* venga de su lógica animal y no de la magia: los hombres lobo son depredadores, los minotauros resoplan y embisten como toros, y los grifos atestan los cielos antes de lanzarse en picado sobre su presa. Más allá de su misterio de serie B, el auténtico interés del juego reside en las posibilidades de su combate a tres bandas, ya que Deckard tiene que pelear tanto con monstruos como con hombres (un ejército clandestino llamado Black Order), enfrentándolos cuando resulte posible.

El apocalipsis animal se desata en Nueva York, Londres y en una incongruente Durham. La demo nos dio la oportunidad de ver parte de Durham en acción... Y lo cierto es que la dirección artística nos recordó más a Hogwarts con Marcus Fenix como invitado, con espirales de un cuento de hadas levantándose entre el mediocre humo gris, y combates cuerpo a cuerpo con hombres lobo en calles irrealmente adoquinadas.

Aunque hay buenas noticias: los combates contra los hombres lobo son estimulantes, ya que éstos son capaces de trepar por las paredes y abrirse paso por los tejados. También los minotauros parecen de lo más prometedores. Una pelea, inspirada en las Berserker de *Gears of War*, quizá se base más en coserlo a tiros que en un duelo intelectual, pero su enormidad crea una intensidad animal muy realista cuando embiste, arrancando paredes y lanzando por los aires a los soldados.

Por desgracia, ahora mismo la estrategia a tres bandas resulta bastante forzada. En una escena excesivamente cuadriculada, hay un hombre lobo que puedes encerrar o liberar con la esperanza de que ataque a las tropas enemigas. Momentos como éste dejan claro que el interés dependerá de la habilidad de su IA para crear momentos interesantes sin depender de un guión. Todavía hay mucho potencial que desplegar, pero, con la maraña de shooters que están apareciendo, queda por ver si *Legendary* puede crearse un nombre frente al resto.



El Golem parece que será de los monstruos más interesantes. Está formado por los escombros de Nueva York y es capaz de abrirse camino entre los ruinosos escenarios.



Ménàge a trois

Ya que la campaña se centra en las bestias, Spark ha mantenido la misma idea en sus aún desconocidas opciones multijugador. Inspirándose en *Turok*, tanto los hombres lobo como los grifos (no jugables) andarán por los mapeados deathmatch, ejerciendo el mismo papel que en el juego principal. El modo Safari, en el que dos equipos intentan capturar lo que pueden antes de que se acabe el tiempo, puede tener potencial. Pero, como el resto, depende mucho de su IA.



Ver a un grifo lanzándose en picado para agarrar un coche de policía es todo un subidón. Habrá que ver si estos momentos sólo se producen cuando lo dicta el guión.









Muchos protagonistas del original reaparecen, y junto a la presencia de Cloud y Sephiroth, uno de los niveles cuenta con un cameo de Yuffie.

Final Fantasy VII: Crisis Core

Los míticos diseños de Tetsuya Nomura vuelven para salvar el mundo de Midgar una vez más

PLATAFORMA: **PSP**
DISTRIBUCIÓN: **SQUARE ENIX**
ESTUDIO: **INTERNO**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **20 JUNIO**

Pese a lo bueno que pueda ser *Crisis Core,* y parece que va a ser realmente suculento, va a recibir hondonadas de críticas. Ser un complemento de uno de los juegos más aclamados y reverenciados por la crítica del medio –no una historia paralela a lo *Dirge of Cerberus,* sino una narración bien hilvanada, que utiliza a muchos de los personajes principales de *Final Fantasy VII*– es una tarea desagradecida.

Pero *Final Fantasy VII: Crisis Core* es una auténtica sorpresa tanto en términos de calidad como de ambición. Los valores de producción que lo impregnan de arriba abajo más bien provienen del sello de garantía de los juegos de Square Enix: es a otros niveles cuando *Crisis Core* consigue conservar el espíritu y seguir innovando en un momento en el que tanto jugones como críticos se lamentan de la aparente incapacidad de los RPGs de alejarse de sus raíces y dejar atrás algunas convenciones.

La innovación más obvia es su sistema de combate. En cuanto los enemigos se ponen a la vista, entras en el modo batalla, en el que controlas los movimientos y las acciones de Zack como lo harías en un juego de acción en tercera persona: esquivas, bloqueas y atacas mientras buscas entre tus opciones ofensivas y defensivas mediante los gatillos. Lo extraño es que ni es en tiempo real ni por turno, sino que te deja hacer listas de ataques y cancelar órdenes: por ejemplo, si Zack está al otro lado de la pantalla respecto al enemigo al que está apuntado, presionar el botón de ataque hará que atraviese la pantalla y lance su ofensiva, en lugar de pegar un mandoble al aire. Puedes anular dicho ataque en cualquier momento mediante un esquive, un bloqueo, una magia o un objeto, y, de hecho, controlar la posición de Zack es crucial para acertar en los puntos débiles, además de evitar ataques.

Es una gran desviación de la serie, a pesar de la presencia de los habituales puntos de ataque, las pociones y la materia, y de lo diferente que es al sistema de combate de *Final Fantasy XII*. Lo que significa que tus batallas se limitarán a peleas puntuales contra grupos de enemigos, pero la fluidez del sistema hace que no importe demasiado. También llevan a algunas surrealistas escenas, en las que otro personaje desaparece detrás de un arbusto o algo parecido y no está cerca cuando eres atacado por alguna bestia colosal.

Serán las horas de juego las que nos digan si su innovador intento conseguirá cuajar, y si la confianza de sus primeros pasos se mantiene en el resto del título. Pero ya ha hecho lo suficiente al demostrar que no es un paso en falso como el que resultó ser *Dirge of Cerberus*, y puede llegar a ser todo un imprescindible para cualquier fan de la serie.

Pese a ser algo impetuoso, Zack acaba siendo un héroe simpático. Nomura se hace notar: es decepcionante ver a Zack por primera vez y que su pelo resulte relativamente normal, en lugar de estar lleno de ángulos agudos.

Las escenas de vídeo, no hace falta decirlo, están a un altísimo nivel y llevan al hardware de la PSP al límite... Aunque quizá, en un imaginario futuro lejano, las balas de los **Final Fantasy** empiecen a tener algún tipo de efecto sobre los chicos de pelo puntiagudo con espadas.



Siempre en contacto

Zack tiene un móvil que lleva siempre, algo muy útil, ya que uno de los aciertos es que te permite acceder a información con él, además de facilitar que otros personajes hablen contigo. Y es que no resulta demasiado incongruente en la distopía industrial de Midgar. Aunque quizás sea más útil la posibilidad de comprar objetos en red. Pero recibir e-mails y llamadas de los personajes secundarios es una parte muy importante de la atmósfera, teniendo en cuenta que se ha eludido el tradicional sistema de "equipo". Y, en un alma llena de estilo como la suya, Zack opta por un modelo bivalvo.

Con el número de armas de potencia absurda que tienes a tu disposición, sospechamos que en el modo multijugador de *Fracture* abundará más la creación intencionada de caos que el equilibrio táctico.









PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **LUCASARTS**
ESTUDIO: **DAY 1**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **VERANO**

Fracture

Comprobamos con LucasArts si la tierra se mueve

Siempre sospechamos que lo importante eran las armas. Sí, *Fracture* tiene una ambientación prometedora: una guerra civil entre las costas pacífica y atlántica de EE.UU., alimentada por la explotación de los estados occidentales de la manipulación genética. Pero desde el principio quedó claro que sus desarrolladores se lo pasaban mejor diseñando formas grotescas de matarse que logrando que el llamativo arsenal formase parte de una trama inteligente.

Hay un detalle que no ha cambiado: hay armas que hacen surgir enormes peñascos del suelo, otras que excavan el suelo como torpedos terrestres, y otras que originan un brillante remolino que absorbe a cualquiera que esté cerca. En cuanto a la base narrativa tras la batalla contra los superhombres Pacificanos, tal vez se trate de un simple batiburrillo de ciencia-ficción, ya que Day 1 no se ha centrado precisamente en la historia en la promoción del juego. Los diversos pases de prensa han querido demostrar la deformación del entorno de *Fracture*.

Lo que, además, parece un simple truco, ya que, cuanto más vemos del título, más tenemos la impresión de que sólo se extiende dentro de unos parámetros muy definidos. Desde el principio nos hacía dudar que los edificios no fueran tan destructibles como el escenario, pero ahora sabemos que, en lugar de convertir ese detalle en una mecánica aplicada en todo el juego, *Fracture* se limita a ser un shooter tradicional que te permite hacer agujeros en ciertos lugares. La jugabilidad, enclaustrada por algunas zonas rocosas no modificables cuyo suelo puede elevarse, con limitaciones, y hundirse, también con limitaciones.

No hay duda de que eso ya añade interés a los tiroteos –la habilidad de crear cobertura o de disgregar unidades enemigas–, y habrá algunos puzles en ese sentido: en un nivel, hacía falta elevar pilares de roca para apuntalar un pasillo destrozado. Pero nuestro corazón se rompió un poquito cuando nos dimos cuenta de que *Fracture* no intenta llevar a cabo el tipo de profunda reconcepción que requeriría introducir la habilidad de cambiar el escenario en cualquier momento y lugar.

En los últimos meses, Day 1 le ha dado un repaso a los gráficos de *Fracture*, pero los efectos de deformación siguen siendo algo limitados. Quizá pedimos mucho, pero cuando provocas que la tierra se alce o caiga, esperas que se parezca más o menos, ya sabes, a la tierra: granulada, con trozos irregulares. En lugar de eso, el suelo se levanta como un forúnculo. Y tiene un brillo turquesa. Los peñascos no parecen parte del paisaje del que emergen, sino un polígono con texturas pasando a través de otro.

Fracture puede destacar como shooter desprejuiciado. A veces, basta con tener a tu disposición unas cuantas explosiones de colores. Aun así, es difícil no sentirse algo decepcionados porque la promesa inicial no se ha cumplido del todo. Quizá no rompa barreras jugables, pero al menos rompe suelos. Algo es algo.



La deformación del terreno será un elemento táctico: ante enemigos que tienen más potencia de fuego, como este helicóptero, elevas el suelo para cubrirte.



Al elevar la tierra creas posiciones estratégicas muy útiles, pero hay muchas limitaciones: no puedes usar esas herramientas para escapar de este cañón.



Innovando con el vestuario... o no

Cuando un diseño artístico triunfa se puede convertir en epidemia. La reciente renovación de *Fracture* parece provenir de un caso grave de Gearstitis. O quizá sea Epictitis, porque el estudio ha sucumbido también a los marines con botas enormes y rechonchas armaduras con adornos que brillan sin ningún sentido. El protagonista, cuyo nombre ha cambiado de Mason Briggs (feo) a Jet Brody (también feo), brilla como un árbol de Navidad. Al menos éste no es un juego de sigilo.



Al llegar a Micenas te encuentras con una ciudad hostil llena de grafitis que te critican. Según evolucione la historia, verás cómo cambia esa actitud hasta en los más pequeños detalles.

Rise of the Argonauts

Liquid reúne a los superhéroes de la mitología griega para revolucionar el rol reduciéndolo a su esencia

Liquid Entertainment se ha dejado seducir por la mitología griega para hacer una aventura, pero no ha dejado que la realidad le estropee una buena historia y ha optado por juntar bajo este título a lo más granado de los héroes y dioses griegos. Según explica **Ed del Castillo,** presidente del estudio: "Hemos querido recoger a la Patrulla X de la mitología griega: Hércules, Aquiles...", para hacer un juego espectacular, sin respetar la cultura helénica. Jasón necesita encontrar el vellocino de oro para rescatar del Hades a su esposa, muerta durante su ceremonia de boda. Poco a poco se le van uniendo otros héroes griegos.

La demo que vimos transcurre en Micenas, cuna de la fallecida esposa de Jasón, de cuya muerte te culpan los habitantes de la ciudad. Allí deberás luchar en la Arena, superando una fase tras otra hasta acabar con el campeón: Aquiles. En las peleas no hay barra de daños, sólo pura acción. "Lo hemos hecho más visual", dice Del Castillo, y Jasón sangrará cuando le hayan herido. La barra de salud del héroe es el propio Jasón y sus heridas. También tienes la opción de ver en pantalla todos estos elementos de forma más tradicional, pero Del Castillo confía en que los jugadores preferirán su limpio y explícito sistema porque, recuerda, "los RPGs no van de mecánicas de juego, van de contar historias y desarrollar personajes".

Para subir de nivel debes ofrecer a uno de los cuatro dioses (Ares, Atenea, Hermes o Apolo) los puntos que hayas conseguido con los hechos heroicos, y se potenciarán más tus habilidades para el diálogo o la acción, en función del dios que hayas elegido. Conseguirás el favor de los dioses también por tus decisiones durante el diálogo; por ejemplo, si optas por las respuestas más violentas y pasas rápido a la acción, Apolo hará que mejoren tus habilidades de combate en equipo.

El diálogo tiene una parte importante en *Rise of the Argonauts*. Del Castillo afirma que normalmente los jugadores responden a los diálogos pensando en cuál será la respuesta correcta que les permita seguir avanzando en la historia. En este título no hay respuestas correctas o incorrectas, sino que tu personaje va evolucionando de acuerdo con las decisiones que tomes en cada diálogo, con lo que te da "la oportunidad de jugar a tu manera, no a la mía", sostiene Del Castillo.

Con estas propuestas, Liquid intenta hacer avanzar a los RPGs, dejándolos reducidos a su pura esencia y haciéndolos más visuales. Un empeño digno de los mejores héroes griegos.



Liquid decidió eliminar la opción de manejar a los argonautas "porque la gente pasaba más tiempo con ellos que con Jasón", dice Del Castillo.



Pitias será tu primer compañero en la Arena, puedes decidir por apartarle de la acción, que te cubra las espaldas o que luche contigo, aunque no parece muy buen guerrero.

PLATAFORMA: **360, PS3, PC**
DISTRIBUCIÓN: **CODEMASTERS**
ESTUDIO: **LIQUID ENTERTAINMENT**
ORIGEN: **EE.UU.**

El torneo de Aquiles

Nada más llegar a la Arena de Micenas te quitan las armas y tienes que ir, para que te dé otras nuevas, al herrero, que no es otro que Dédalo. Si en la mitología griega clásica este personaje era un inventor que ideó unas alas con plumas para escapar con su hijo Ícaro de la torre en la que estaban encerrados, aquí es un herrero negro que te servirá de guía. Antes de los combates puedes pasear por las celdas de los presos y hablar con ellos. Según Del Castillo, saber las razones por las que están en la Arena te ayudará a acabar con ellos, lo que supone implicaciones emocionales en el juego.

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **SECRET LEVEL**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **OTOÑO**

Golden Axe: Beast Rider

Secret Level saca el polvo a un clásico de Sega. Descubrimos si le han enseñado algún truco nuevo



Los niveles abarcan casi un kilómetro cuadrado, pero el avance en ellos es lineal. Teniendo transporte disponible, sería una pena que no haya más libertad para moverse de la que hemos visto hasta ahora.



Muchos personajes y criaturas son conocidos. El Abrax se parece mucho a la bestia Chicken Leg del original, y comparte el ataque con su cola… Pero también escupe fuego.





Móntatelo

Cada una de las bestias del juego tiene características distintas, aunque no siguen el estilo piedra-papel-tijeras. El Abrax, un pollo reptil gigante que escupe fuego, puede arrastrar a los enemigos con un golpe de su cola; el Lynth, similar a un leopardo, puede cornear a los malos con sus astas y realizar requiebros laterales en carrera; el enorme Krommath usa el impulso para echar abajo obstáculos; y el Mirigore funciona de muerte contra otras bestias. Eso sí, de la bestia final no han querido avanzar nada.

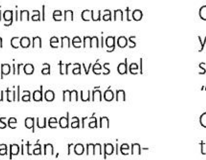
La gente espera referencias a los anteriores juegos", dice el productor **Nigel Cook** para explicar el retorno de las características representativas de este clásico del arcade, con sus personajes de nombres ridículos y sus gnomos. Pero la gente espera algo más que "referencias a anteriores juegos". En un momento en el que es fácil encontrar batallas sanguinolentas en otros lugares, *Golden Axe: Beast Rider* necesita llevar sus aspiraciones más allá de los guiños y los saluditos nostálgicos a una coin-op de scroll lateral que ya tiene 19 años encima.

A su favor hay que decir que *Beast Rider* parece ser más que un machacabotones. Los combates se basan en el ritmo, con un punto al final de cada acometida que permite realizar ataques combo. Los enemigos brillan antes de cada golpe, indicando qué tipo de ataque van a realizar: puedes evitar o devolver algunos, y de hecho se inicia una violenta escena de vídeo cuando, tras esquivar un golpe, realizas un combo de contraataque.

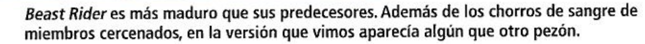
El juego se aleja del original en cuanto a gore: las batallas acaban con enemigos que exhalan su último suspiro a través del cuello u observando el mutilado muñón de su cintura. Los grupos se quedarán "tocados" si matas a su capitán, rompiendo un viejo tabú de este tipo de arcade para atacar todos a una. Con una modesta cantidad de 15 combatientes en pantalla a la vez, ensartar al capitán sin querer puede resultar un grave problema, aunque la alternativa es que siga proveyendo de salud extra a sus tropas. No es que sea un matiz táctico en sí, pero Secret Level ha creado un sistema de combate con cierta profundidad.

Esta vez juegas sólo como la bárbara en bikini del primer juego, Tyris Flare. Como antes, se puede recuperar el maná y la salud golpeando a los gnomos, que salen del suelo… Un ejemplo de las "citas a los anteriores juegos" a las que Cook se refería, y que resultará surrealista para los jugadores novatos. Reaparecen Death Adder y Golden Axe. Pero ahora el hacha es un ataque mágico que mejora a medida que avanzas por las misiones. También se ha desarrollado el combate sobre monturas. Es difícil dominar las características de las cinco bestias disponibles; si las usas mal son muy vulnerables, pero también son el arma más mortífera de la que dispones. El resultado es que funcionan más como objetos desechables que como compañeras fieles.

Estas bestias alejan al juego de otros títulos de batallas en masa, pero, dejando a un lado gnomos y tortugas gigantes, el nada excepcional mundo fantástico de *Golden Axe* no resulta demasiado atractivo. Hay que preguntarse qué aporta más allá de un cierto aire *kitsch*. Aun así, el esfuerzo de Secret Level por evitar que los combates destrocen tus pulgares parece indicar cierta solidez, si no innovación, y la idea del combate sobre montura implica variedad. Con un golpecito en sus flancos, *Beast Rider* puede llegar a atravesar el sobrepoblado terreno del arcade con un galope eficaz y constante.







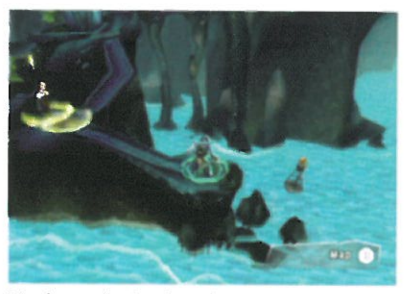
Beast Rider es más maduro que sus predecesores. Además de los chorros de sangre de miembros cercenados, en la versión que vimos aparecía algún que otro pezón.

Monster Lab

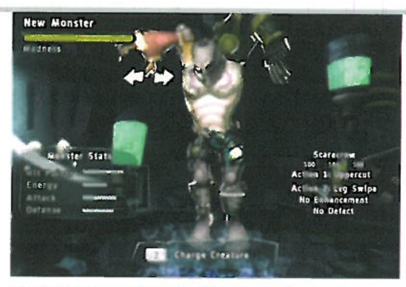
Minijuegos injertados en el cuerpo del combate por turnos. Ahora tiene que demostrar que es algo más que la suma de sus partes

PLATAFORMA: **DS, WII**
DISTRIBUCIÓN: **EIDOS / PROEIN**
ESTUDIO: **BACKBONE ENTERTAINMENT**
ORIGEN: **CANADÁ**
LANZAMIENTO: **PRIMAVERA**

Monster Lab es un juego con humor macabro, pequeño pero colorido y que hace un uso interesante de los controles para Wii y DS, adornando lo que es un RPG normalito con un montón de minijuegos. Debes unir fuerzas con la Mad Science Alliance (un trío que parece salido de una película de Tim Burton) para cumplir tu misión –derrotar al inventor renegado Baron Von Marty– construyendo monstruos que luchen contra sus secuaces. Para facilitar sus aspiraciones a lo Frankenstein, consigues ingredientes por todo el mundo o los recuperas de los cuerpos de tus enemigos. Luego los mezclarlos para crear apéndices que se fusionan con el cuerpo de tu monstruo mediante minijuegos. En la DS, usas tanto el puntero como el micrófono. En cambio, el combate no utiliza la detección de movimientos, y en su lugar emplea una tradicional selección de ataques por turnos. Ni los minijuegos ni los combates quieren ser revolucionarios , pero su implementación es sólida, y de una frescura sorprendente: las frenéticas sacudidas compensan la estrategia estática.


Visualmente funciona bien dentro de las limitaciones de la Wii. Pero los fondos pintados de DS encajan mejor: las angulares curvas de los escenarios parecen más una opción estética que pobreza de polígonos.

Quedan algunas dudas respecto a la forma en que todo ello se convierte en un juego más largo: aún hay que ver al completo los elementos roleros y los primeros escenarios apenas mostrados en las exploraciones iniciales; el movimiento estaba limitado a una red de caminos. Como juego centrado en la creación, la mejora y la batalla con tus monstruos, *Monster Lab* parece ser lo bastante divertido; pero la pregunta sigue siendo si, sin la libertad y la profundidad de mundos como *Pokémon*, mantendrá su atractivo.

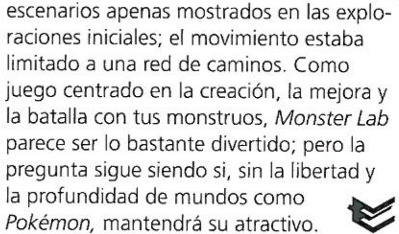


Según los desarrolladores, hay bastantes componentes en el juego para ofrecer unos 100 millones de combinaciones diferentes, lo que asegura cierta sensación de propiedad de tu monstruo cuando lo uses online para pelear con los de otros jugadores.





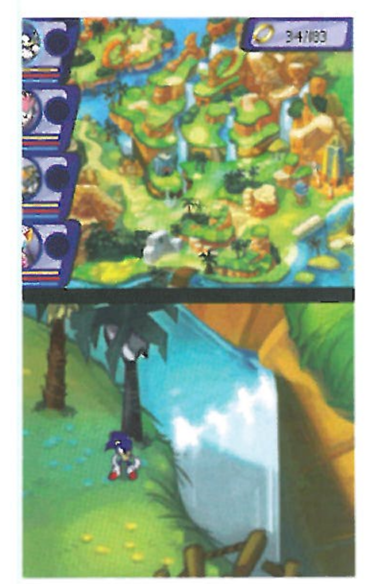



Hace falta algo de equilibrio, ya que algunos minijuegos están tirados y otros son demasiado difíciles. Y no está claro qué factores afectan al nivel del reto.

PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **SEGA**
ESTUDIO: **BIOWARE**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **SEPTIEMBRE**

Sonic Chronicles: La hermandad Siniestra

BioWare intenta darle otra vuelta de tuerca al personaje fetiche de Sega



Hay cierta broma en el guión que hace surgir una sonrisa, pero el primer nivel del juego no parece indicar que los *Mario & Luigi* vayan a contar con un serio competidor.

Para todos aquellos que coleccionen objetos basados en Sonic, vea sus dibujos animados, se compre cada juego que sale y de seguir las normas del erizo, *Sonic Chronicles* será como una Navidad adelantada. Casi todos los personajes que han aparecido en sus títulos, desde Amy Rose hasta Vector el cocodrilo, aparecen, y BioWare ha indicado su intención de resolver los cabos sueltos de la historia de la franquicia.

Pero las normas de Sonic son un auténtico desastre. Personajes como Shadow o Silver son copias sin el carisma del puercoespín original, y en un juego de rol (si es por turnos), son cruciales tanto la historia como el mundo. El combate de *Sonic Chronicles* es agradable, y lo anima la posibilidad de hacer movimientos especiales manipulando la pantalla táctil a lo *Elite Beat Agents,* si bien éstos no resultan tan adecuados como, por ejemplo, los de *Mario & Luigi: Superstar Saga* para GBA.

Hay algunos toques puramente BioWare: puedes variar las respuestas de Sonic en las conversaciones para intentar



sacarle más información a los otros personajes, y los puntos por subir de nivel los coloca el jugador (aunque hay opción de asignarlos automáticamente). También hay que destacar que la estética de cómic de *Sonic Chronicles* es bastante personal, y que sorprende en movimiento. Aunque, de momento, el juego no resulta demasiado atractivo. No transmite sensación de diversión, pero hay tiempo por delante, y BioWare tiene capacidad para sorprendernos a todos con la mezcla más inesperada de personaje y género.



Cada uno de los 11 personajes tiene un movimiento especial diferente para abrir nuevas zonas. ¿Que Tails sólo pueda volar en las zonas designadas es un defecto de diseño? Seguramente.

Guitar Hero On Tour

Gran periférico pero, ¿realmente quieres desencadenar la magia del rock en el autobús?



PLATAFORMA: **DS**
DISTRIBUCIÓN: **ACTIVISION**
ESTUDIO: **VICARIOUS VISIONS**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **JULIO**



El periférico (arriba) es tan compacto como podía imaginarse, pero no podemos dejar de pensar que se parece más a un acordeón que a una guitarra.

Las versiones anteriores iban acompañadas de un periférico de plástico, pero al menos éste parecía una guitarra, algo que no era factible en un *Guitar Hero* para D. La solución encontrada parece, en principio, un extraño punto intermedio. *On Tour* viene con una pieza de plástico negra que encaja en la ranura de GBA de la DS, y que tiene cuatro botones. Sosteniéndola como un libro, y asumiendo que eres diestro, ves las notas de colores deslizándose por la pantalla izquierda mientras rasgueas con el puntero en la pantalla derecha, mientras pulsas el botón del color apropiado.

Los limitados botones de esta versión provocan que *On Tour* no tenga el modo experto para cinco botones habitual de las versiones "mayores", pero además, en otros sentidos, este juego para DS parece dirigido a unos usuarios más jóvenes que sus predecesores, a juzgar por la música elegida. Su lista de 30 canciones son una selección para toda la familia de todos los anteriores *Guitar Hero,* además de unas pocas exclusivas para DS.



Con sólo cuatro "cuerdas", esta versión de los *Guitar Hero* parece y resulta algo extraña, y eso es antes de que empieces a echar en falta una guitarra.

Cuatro de los seis protagonistas y muchos escenarios se han recuperado de anteriores juegos. Su multijugador tiene un funcionamiento similar, y recupera el modo Duelo de *Guitar Hero 3.* Excepto unos cuantos tipos de juego específicos para DS, lo que incluye la posibilidad de firmar autógrafos, hay poco que sorprenda a los conocedores de la serie. Lo que no significa que los enérgicos jugadores de *On Tour* no sorprendan a los viajeros con los que compartan autobús.

They

Quizá esté influido por otros juegos, pero puede que te ofrezca más que una sensación de *déjà vu*

PLATAFORMA: **360, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **SIN CONFIRMAR**
ESTUDIO: **METROPOLIS/CD PROJEKT**
ORIGEN: **POLONIA**
LANZAMIENTO: **2009**

Es fácil criticar a este juego. Se trata de un shooter con nombre tonto, desarrollado por unos semidesconocidos de Europa del Este, y que refleja elementos de títulos de éxito de los últimos años. Su desmoronada ciudad trae a la mente a *Gears of War*. Y la torre gigante y fragmentada que la corona puede describirse como una referencia a la Citadel de *Half-Life 2*. Incluso quizá recuerde a algunos enemigos de *Final Fantasy: La fuerza interior* o al terrible niño de *FEAR*.

Pero si rascas un poco, verás que es algo más que un shooter mediocre y copión. Lleva en desarrollo apenas seis meses, y tiene un nivel de funcionalidad y acabado que supera a muchos juegos en sus últimos seis meses de trabajo… Y todavía tiene un año y medio por delante. Es lo bastante impresionante como que para sus desarrolladores, Metropolis, hayan sido ya comprados por CD Projekt.

Y tiene ideas propias. La amenaza robótica a la que te enfrentas está bajo el control de criaturas tentaculares llamadas Phantoms. Cuando están poseídos por ellos, los robots se mueven con inteligencia. Elimina al Phantom, y el robot anfitrión se convierte en un tanque descerebrado. Destruye primero el robot, y el Phantom buscará otro al que poseer.

Y llevas una sola arma mejorable que puedes personalizar. Esto indica que las aportaciones menos originales pueden lograr algo sorprendente.



Los enemigos son mucho más peligrosos cuando los controla un Phantom. Los robots pueden atravesar muros y techos cuando están poseídos.



Puedes grabar cuatro opciones de personalización distintas para tu arma e intercambiarlas en movimiento, dándote un nivel de flexibilidad similar al del arsenal de un shooter normal.

Top Spin 3

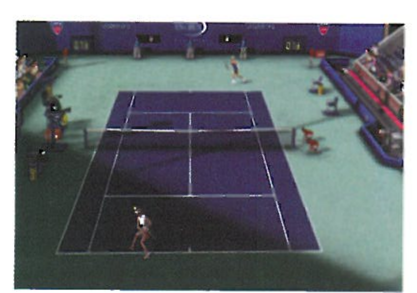
La versión de Wii muestra sus cartas, mientras que la de 360 pule los detalles

PLATAFORMA: **360, PS3, Wii**
DISTRIBUCIÓN: **2KSPORTS**
ESTUDIO: **POWER AND MAGIC DEVELOPMENT**
ORIGEN: **JAPÓN**
LANZAMIENTO: **JULIO**

Hace unos meses que pudimos ver a *Top Spin 3* en movimiento (ver EDGE nº 21), y ahora, cerca del lanzamiento, hemos podido probar las versiones de 360 más pulida y la hasta ahora desconocida de Wii. La primera de ellas ha evolucionado gráficamente: los saques tienen ahora un movimiento mucho más natural, al menos en los jugadores más conocidos. En los primeros minutos de juego cuesta hacerse con el innovador control que el estudio ha diseñado: cuando pulsas el botón de golpear, el jugador se para y se prepara, y cuando sueltas, mueve la raqueta. Requiere más esfuerzo acostumbrarse, pero lo cierto es que después permite mayor control del jugador y movimientos más fluidos y realistas. Puedes diseñar a tu propio jugador y es tal la cantidad de posibilidades de personalización que puede llegar a abrumar. Están licenciados todos los grandes circuitos, excepto Wimbledon, y también se incluyen Madrid y Barcelona.

La versión para Wii abandona el realismo por un juego en el que la mayor complicación parece estar en acertar con el saque, rigiéndose por una barra que baja al alzar el Wiimando para subir rápidamente. Las dobles faltas serán probablemente las protagonistas de los primeros partidos. Pero se trata de una versión mucho más rápida, menos exigente con el jugador.

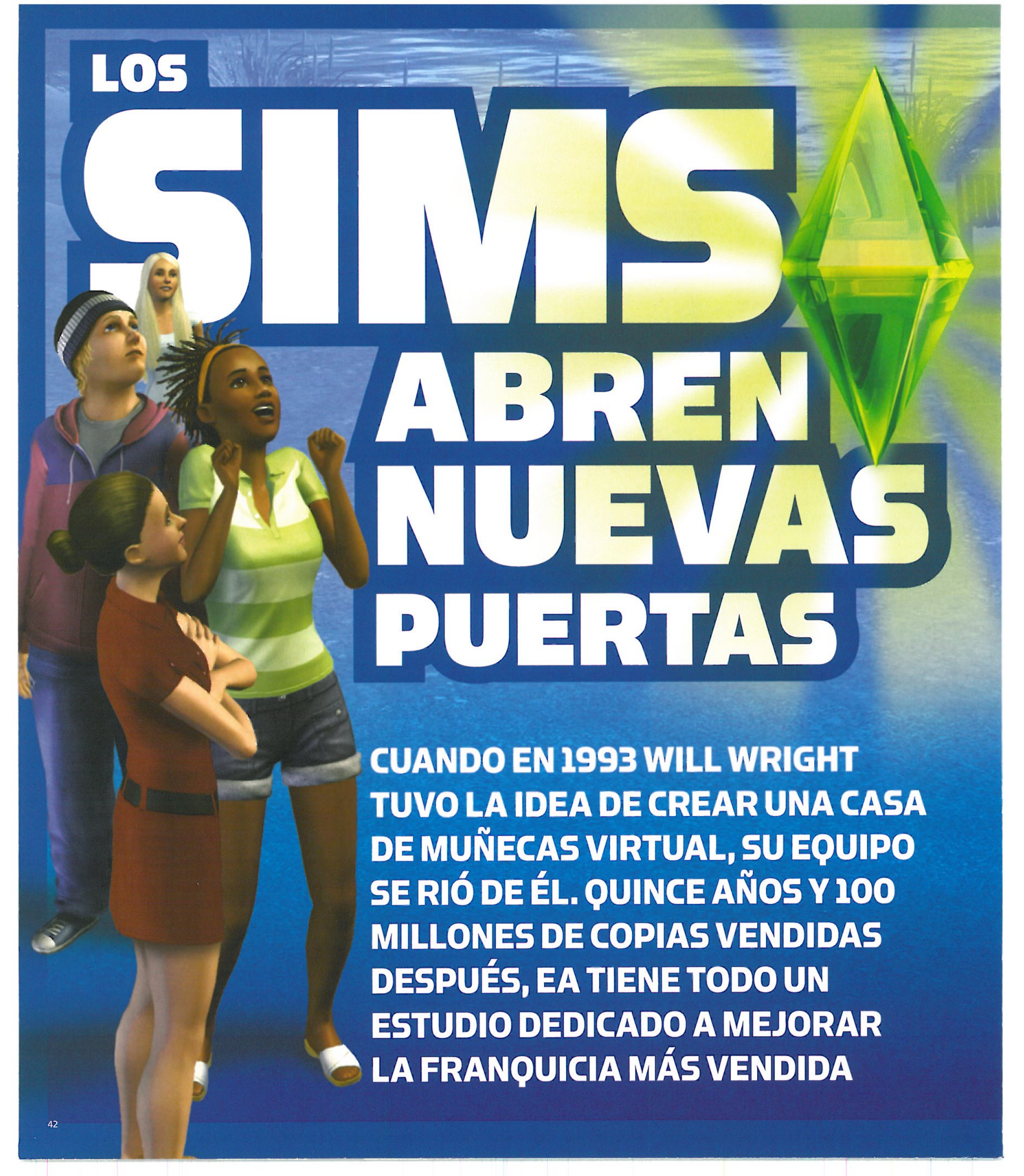
Queda por ver si con estas dos opciones: el realismo para apasionados del tenis y la sencillez más casual, *Top Spin 3* logrará su objetivo de ser "un *PES* del tenis".



Están licenciados todos los grandes circuitos mundiales excepto Wimbledon, y se incluyen Madrid y Barcelona. Es una pena que Rafa Nadal aparezca sólo en la versión de PS3, por sus contratos publicitarios.

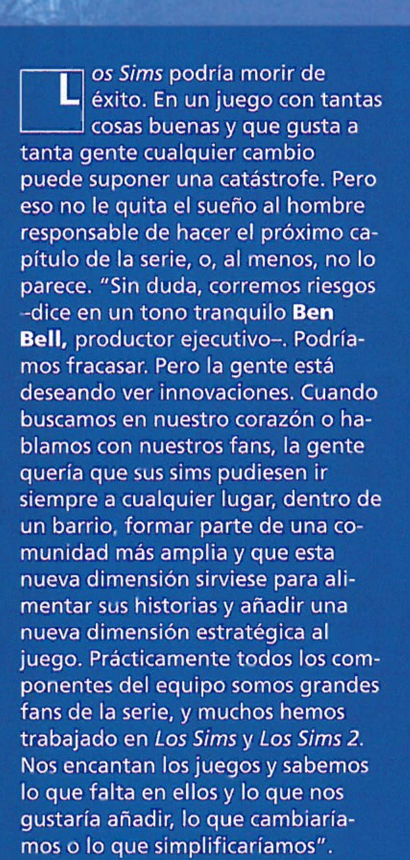


En la versión de Wii competirán hasta cuatro jugadores, aunque te hará falta bastante espacio para jugar.



LOS SIMS ABREN NUEVAS PUERTAS

CUANDO EN 1993 WILL WRIGHT TUVO LA IDEA DE CREAR UNA CASA DE MUÑECAS VIRTUAL, SU EQUIPO SE RIÓ DE ÉL. QUINCE AÑOS Y 100 MILLONES DE COPIAS VENDIDAS DESPUÉS, EA TIENE TODO UN ESTUDIO DEDICADO A MEJORAR LA FRANQUICIA MÁS VENDIDA



TÍTULO: **LOS SIMS 3**
PLATAFORMA: **PC**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **EA**
ORIGEN: **EE.UU.**
LANZAMIENTO: **2009**

L*os Sims* podría morir de éxito. En un juego con tantas cosas buenas y que gusta a tanta gente cualquier cambio puede suponer una catástrofe. Pero eso no le quita el sueño al hombre responsable de hacer el próximo capítulo de la serie, o, al menos, no lo parece. "Sin duda, corremos riesgos -dice en un tono tranquilo **Ben Bell,** productor ejecutivo–. Podríamos fracasar. Pero la gente está deseando ver innovaciones. Cuando buscamos en nuestro corazón o hablamos con nuestros fans, la gente quería que sus sims pudiesen ir siempre a cualquier lugar, dentro de un barrio, formar parte de una comunidad más amplia y que esta nueva dimensión sirviese para alimentar sus historias y añadir una nueva dimensión estratégica al juego. Prácticamente todos los componentes del equipo somos grandes fans de la serie, y muchos hemos trabajado en *Los Sims* y *Los Sims 2*. Nos encantan los juegos y sabemos lo que falta en ellos y lo que nos gustaría añadir, lo que cambiaríamos o lo que simplificaríamos".

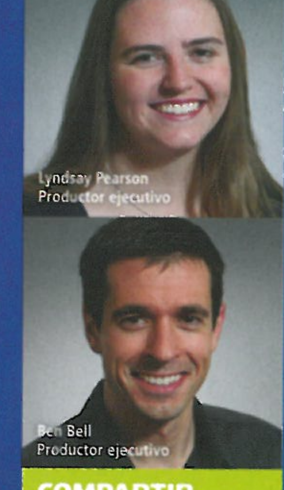
Cualquier otro estudio diría algo parecido tratándose de una serie tan longeva, pero ningún otro estudio tiene *Los Sims.* En muchos aspectos, es una herramienta más que un juego: un mecanismo para contar historias en el que puedes reflejar tu propia vida, pero teniendo control sobre ella; jugar a ser un dios manejándote a ti y a todos tus conocidos; un juego de construcción con el que puedes crear vidas insulsas o absurdas; una zona de pruebas para llevar a cabo experimentos sociales que se sitúan a medio camino entre la parodia y las grandes verdades psicológicas. En este sentido, las personas que están creando *Los Sims 3* no son diseñadores de videojuegos, sino moderadores de las historias de los jugadores. Tal vez por eso parecen tan ingenuos al hablar de lo que desean sus usuarios; mejorar una herramienta es más sencillo que cambiar toda la mecánica de un juego. *Los Sims* te da todos esos instrumentos que deseas, pero deja en tus manos la decisión de qué melodía vas a tocar.

Pero desde siempre su popularidad ha dado lugar a confusiones entre la prensa especializada. La mayor parte de la ludoteca de los jugadores expertos está llena de

formas de huir de la realidad o ampliarla con la fantasía: *Los Sims* no ofrece esa ruta de escape, ya que se centra en las existencias más cotidianas. Bell sostiene que es precisamente la débil diferencia entre la vida real y el mundo que se representa en el juego lo que atrae a tantos jugadores: "Todo aquel que juega a *Los Sims* lo recuerda y habla de él; la gente se ve representada a sí misma en el juego. Un gran número de los trabajos de la ficción se basa en la vida real. Es una fuente interminable de inspiraciones en las que basar nuestros títulos; es algo de lo que la gente nunca se aburre".

Invitar al jugador a que se sienta identificado con un avatar es la meta de muchos juegos, y la cercanía entre *Los Sims* y la realidad permite que ese paso sea mucho más sencillo; pero la perspectiva de ser un dios que tiene el jugador, así como el poder que posee, le ofrece una opción única. Puede que parezca un concepto demasiado literario para aplicarlo a un juego, pero sólo hace falta oír a los jugadores de *Los Sims* para darse cuenta de que se identifican como los propios sims o como el narrador omnipotente que controla sus vidas.

"Depende bastante de cómo quieres contar una historia –dice el productor asociado **Lyndsay Pearson**–; si quieres ser el personaje o si quieres ser el que cuenta la historia de otra persona. He conocido a muchos jugadores de *Los Sims* que narran las historias en primera persona ('hice esto y luego aquello'); pero también a otros que dicen: 'mi sim hizo esto, y luego fue a este sitio'. Yo soy de los que hablan en primera persona, aunque he creado a un personaje completamente diferente a mí". Bell apunta: "Ésa es la diferencia fundamental entre *Los Sims* y juegos de rol como *World of Warcraft* o *Second Life*. *Los Sims* es en tercera persona, y no lo digo por la perspectiva de la cámara, sino porque tus actos, tu voz en el juego, son independientes de lo que está sucediendo. Puede servir para aprender sobre la gente".



Lyndsay Pearson
Productor ejecutivo

Ben Bell
Productor ejecutivo

COMPARTIR ES GANAR

Los Sims 3 no incluye multijugador; al menos, no permite visitar el mundo de otros jugadores. Pero existe un sorprendente nivel de conexión entre usuarios. "*Los Sims* trata de poner a los jugadores en una posición en la que pueden compartir sus experiencias con los demás. Crean sims, los personalizan, modifican el juego y experimentan, suben sus creaciones a internet y otros las descargan.

Es otra forma de multijugador. La página web de *Los Sims 2* suma unos cuatro millones de visitas únicas, y hasta la fecha se han contabilizado 65 millones de descargas de contenido personalizado de jugador a jugador. Hay una comunidad gigantesca que se basa en compartir, más que en jugar a la vez. Esto será más evidente en *Los Sims 3*", dice Bell.

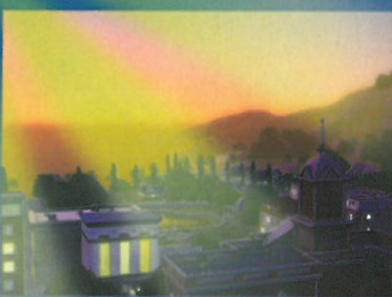


Los *moodlets* van desde emociones hasta incrementos temporales de las habilidades. "Si tu sim se lava los dientes, besará mejor un rato", dice Pearson.

Bell y Pearson aseguran que dar a los jugadores el poder para que cuenten sus propias historias es el núcleo de la experiencia de *Los Sims;* y eliminar las fronteras ha sido uno de los principales objetivos durante el diseño de *Los Sims 3*. Pero que el juego no se base en un reto no implica que sea superficial o le falte complejidad. Pearson sostiene: "Es sorprendente que consigamos atraer a jugadores que no se consideran expertos. Hay tantas capas, tantas cosas interesantes por descubrir, que es un juego intenso. Pero la primera experiencia puede ser muy sencilla: eliges entre varios personajes que ya hemos creado y piezas del puzle que ya hemos juntado para que todo sea más sencillo. Pero luego profundizan y eligen una nariz o una oreja específica y empiezan a jugar con las piezas; lo mismo se puede decir de la jugabilidad. Empezamos en un nivel muy alto (buscar trabajo) y es bastante directo, pero luego puedes preparar estrategias sobre cómo realizar mejor ese trabajo. Lo descubres de forma casual porque te damos las herramientas para descubrirlo a tu ritmo".

Toda esta charla sobre estrategias aleja a *Los Sims 3* de los títulos anteriores de la serie, donde la complejidad residía en cubrir las necesidades básicas de varios sims al mismo tiempo. EA cree que la necesidad de cuidar de tus sims como si fuesen niños pequeños minaba la habilidad de los jugadores para plasmar sus historias, y por eso este aspecto ha quedado relegado a un segundo plano. Como explica Pearson, "estamos trabajando para que seas más consciente de tus sims y tengas más control sobre ellos, que te preocupes por desarrollarlos como personajes o por sus trabajos y habilidades, intentando siempre mejorarlos, sin tener que estar pendiente de darles de comer o llevarles al baño. Esto siempre ha sido parte importante de *Los Sims*, y sigue existiendo, pero hemos reducido la importancia de este aspecto de microgestión para favorecer el desarrollo de los personajes como

HAY TANTAS CAPAS, TANTAS COSAS INTERESANTES, QUE ES UN JUEGO INTENSO







Según Bell, para eliminar el miedo a la profundidad se han hecho sims simpáticos: "la complejidad desaparece en el momento en que conectan".







"Puedes recrear tu propia vida, pero hay algo que la hace estar un poco más allá de la normalidad –dice Pearson.–. Puedes representar una situación del día a día, pero ocurrirá algo alocado".



GRITA PARA IR MÁS RÁPIDO

"La diferencia entre los juegos para el gran público y los que son para expertos no radica tanto en cómo son los juegos sino en cómo encajan en la vida de la gente –dice Bell–. En los juegos para el gran público la gente interactúa en cualquier plataforma en cualquier momento. Nosotros ya hemos trabajado en ese campo con 'The Sims Carnival' (una página web de juegos ocasionales); hay infinidad de ellos, porque los crean los usuarios. Lo interesante es que acerca a los creadores de juegos y a sus jugadores en un entorno en el que la conexión entre ellos puede evolucionar con rapidez. Hay cientos de juegos subidos, y resulta fascinante ver cómo la gente los visita. Es un gran lugar para analizar lo que se considera 'corriente ocasional'

individuos que encajan en su mundo, y explotar el papel que desempeñan en su barrio; es decir, las historias que cuentas con ellos".

Así, se ha mejorado el editor de personajes. "En Los *Sims 2* tenías esas barras que se movían –dice Pearson–. Lo más normal era que todos los jugadores la situaran en el centro, con lo que todos tenían características parecidas. Con *Los Sims 3* tenemos un sistema modular de rasgos en el que puedes seleccionar cinco características para que definan a tu sim. Así que si eliges a un sim que tenga el rasgo 'virtuoso', dicho sim mejorará sus habilidades musicales con más facilidad. Un buen 'conservador' hará amigos rápido. Puedes decir: 'vale, voy a crear a mi abuelo, que es un virtuoso, algo tímido, pero también un amante de las fiestas'. Es una contradicción, pero puedes hacerlo. Puedes contar las historias de personas que antes no eran posibles. Las decisiones que tomas por ellos y las situaciones por las que los haces pasar son diferentes a las de cualquier otro personaje".

Los sims también te comunican mejor cómo se sienten. En lugar de las seis barras de los juegos anteriores, ahora se expresarán mediante *moodlets,* medidores de humor.

"Tengo una vecina [en el juego] que es una abuela gruñona –dice Bell–. Es muy desagradable con todo el mundo y, cuando viene a mi casa, a mis sims les aparece el 'moodlet' que dice 'Visita desagradable'. La idea es explicar a los jugadores los efectos del juego de un modo que sea tangible y coherente con las cosas que han experimentado".

La mejora más destacable que ha introducido EA en *Los Sims 3* es el mundo abierto. Era un paso obvio; *Los Sims* anteriores se dividían en parcelas, pero ahora los sims se mueven entre el mundo interno y el externo. Bell ha sido una característica muy bien acogida; pero la libertad de explorar un mundo abierto sería absurda si no hubiese cosas que ver. Se corría el riesgo de que, por mucho que se mejorase la mecánica de *Los Sims 3,* diese la sensación de ser un paso atrás en cuanto a variedad de elementos, sobre todo después del gran número de expansiones con las que contó la segunda entrega. "Estamos intentando añadir todo lo que existió en las expansiones –dice Bell–. No creo que las expansiones que pueda tener este juego deban ser, por fuerza, las mismas que las de *Los Sims 2.* Tenemos la capacidad para introducir contenido nuevo como la gente nunca antes ha visto".



Los Sims 3, un juego de ser dios en un mundo abierto que le ofrece al usuario el poder de contar historias, no se puede etiquetar como "para jugadores ocasionales". Sin duda, no hay nada ocasional en la ambición y el entusiasmo que el equipo de EA está poniendo en el juego, ni tampoco en la gran cantidad de seguidores de la serie. *Los Sims,* y sus 100 millones de unidades vendidas, eliminan la distinción entre un jugador experto y el que no se considera un jugador. Con *Los Sims 3,* EA promete una experiencia mucho más fluida e intuitiva, ofreciendo la libertad que el propio equipo quiere que tengamos para crear historias cada vez mejores, cada vez más personales. "Tan sólo intentamos mejorar lo que ya hacemos; no intentamos ser expertos ni parte de los ocasionales", dice Bell, y le creemos. Porque ya forman parte de ambos mundos.



TENGO UNA PREGUNTA PARA USTED

TÍTULO: **BUZZ! EL MULTICONCURSO / BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO**
PLATAFORMA: **PS3, PSP**
DISTRIBUCIÓN: **SCEE**
ESTUDIO **RELENTLESS SOFTWARE/ CURVE STUDIOS (CONCURSO DE BOLSILLO)**
ORIGEN: **REINO UNIDO**
LANZAMIENTO: **JUNIO**



Llegan al mercado dos nuevas entregas de *Buzz!* con las que la serie se renueva en la PSP y crece en la PlayStation 3

Que no se entere Steven Spielberg, pero los videojuegos ya llevan años haciendo llorar a la gente. Sobre todo en los llamados estudios de desarrollo. Allí, junto con una infinidad de corchos llenos de diseños y de figuras de *Katamari* hechas a mano, están esos hombres adultos que lloran por el volumen de trabajo, fechas de entrega imposibles y por no ver a sus familias durante meses. Un suplicio.

Pero parece que nunca ocurre así en Relentless Software. Es la empresa que asegura haber puesto fin al suplicio. ¿Cómo? **David Amor,** director del estudio, habla de medidas sencillas como eliminar el acceso a internet en los puestos de trabajo: "Creo que el desarrollo ha llegado a un punto en que prima el hábito de trabajar un rato y vaguear un poco. En Relentless limitamos gran parte de esas cosas". Por eso mismo, esta visita a la sede, relativamente nueva, de la empresa en el centro de Brighton (según Amor, "la casa que construyó *Buzz!*"), sirve para mostrar un ambiente de trabajo más laborioso de lo que es habitual en otros desarrolladores. Son las diez de la mañana de un jueves, y la oficina principal está llena de productividad: nadie está buscando cosas absurdas en internet, ni empezando una guerra de agua. Parece que Relentless ha salido victorioso de su cruzada contra la cultura iPod.

Relentless ha trabajado con *Buzz!* desde 2005, y ha tenido mucho éxito. El primer videojuego de preguntas con verdadero éxito se basa en un combo devastador que combina una presentación lograda con una sencillez brutal. Desde el anfitrión hasta los mandos coloristas, *Buzz!* está estudiado para llegar al público más amplio posible: una pregunta, cuatro respuestas posibles, ocho millones de ventas y sumando. Desde el lanzamiento de *Buzz! El Gran Concurso Musical* han



De izquierda a derecha: el productor Jez Harris, el productor jefe Caspar Field y el productor de la versión de PlayStation 3, Dan Croucher.

aparecido seis entregas, y ninguna ha alterado la fórmula mágica de cuatro amigos en un sofá discutiendo sobre quién disparó a JR. Después de lanzar a finales de abril *Buzz! Pop 40 Principales,* ahora la franquicia se adentra en el mercado portátil con una versión para PSP, y en el mundo online con PS3.

La última vez que visitamos Relentless para seguir el desarrollo del primer *Buzz!*, Amor confesó que su primer pensamiento había sido: "Hacemos esto y luego volvemos a crear juegos de verdad". Y toda la industria parecía compartir esa misma idea sobre las posibilidades de *Buzz!;* y es posible que todavía piense igual. "Di una charla en la GDC de este año –explica Amor–. Estaba jugando al póquer con unos compañeros de la facultad, y me dicen: 'apoyé lo que dijiste en tu charla de la GDC'. Yo les contesto: '¿necesitaba apoyos?' Y me responden: 'sí, ¡había gente que decía que, como no hacías juegos de verdad, no tenías derecho a hablar sobre ellos!'". Amor se ríe: "En la industria todavía creen que este tipo de juegos son un caso aparte. Resulta irónico, porque es probable que consideren a *Guitar Hero* un juego de verdad, aun cuando genéticamente no difiere mucho de *Buzz!"*.



En el modo Imagina (en el juego de PSP) debes decidir qué parte de la imagen verá el siguiente jugador para intentar adivinar qué hay en la fotografía.

Pero *Buzz!* es el tipo de juego en el que se basa el mercado de los jugadores ocasionales. El juego que la gente enseña a sus madres, y que luego no pueden quitarles de las manos. *Buzz!* gusta al mercado de jugadores ocasionales gracias al formato de concurso de televisión, y sorprende a los jugadores expertos al reconocer un videojuego en él. Mientras, se han conseguido apaciguar las ambiciones de Amor. "Nunca más volveré a hacer videojuegos 'reales'", dice entre risas.

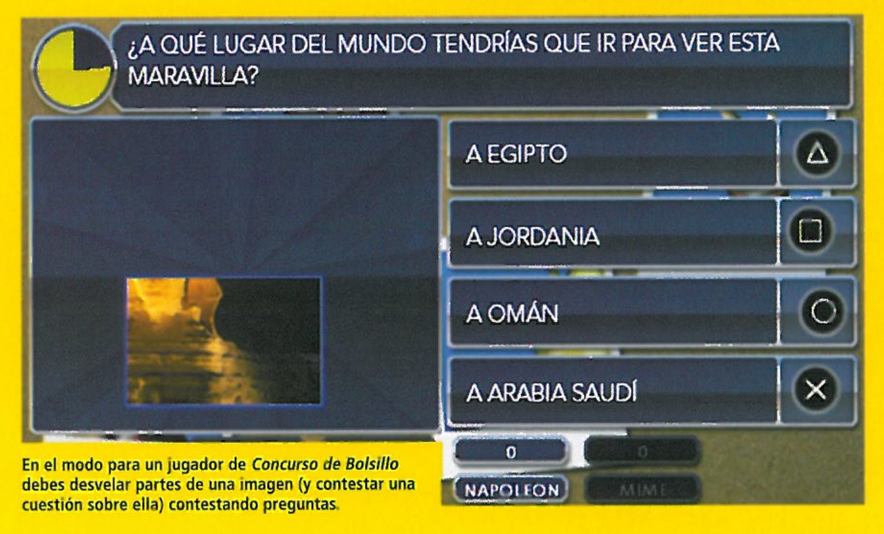
Sin embargo, ante la pregunta de si Relentless es una desarrolladora de juegos para no jugadores, se siente incómodo "no porque no me guste el término, sino porque para mucha gente lo de ocasional le recuerda a *Pogo* y al *Solitario,* y hay una gran diferencia entre eso y nosotros. No quiero ponerme pesado con el tema, esos juegos son geniales, pero nosotros hacemos otra cosa". *Buzz!* es un juego social: su diseño se basa en crear una reacción fuera del televisor: en el sofá donde discutes las respuestas, abucheas a los rivales, e intentas apretar el botón antes que los demás. Por eso mismo, PSP y PS3 son plataformas muy arriesgadas.

La PSP supone la amenaza más evidente: ¿cómo va a sobrevivir un juego social en una portátil? Por suerte, basta con ponerse a jugar a *Buzz! Concurso de Bolsillo,* desarrollado por Relentless y Curve Studios, para responder a esta pregunta. Al ser creado sólo para la PSP, el equipo de *Buzz!* se ha tenido que dedicar por primera vez a crear un modo sólido para un solo jugador. El productor **Jez Harris** admite que, pese a que todas las entregas anteriores lo incluían, nunca antes había sido la prioridad. "Durante la investigación, jugamos a *¿Quién quiere ser millonario?* Para PSP –explica–. No era maravilloso, pero funcionaba". Una vez comprobado que el género podía adaptarse a la portátil de Sony, Relentless pasó a la siguiente fase, la de volver a las bases de *Buzz!* y descubrir por qué fue un éxito.

El resultado es un *Buzz!* que es, más que nunca, un videojuego. "Tuvimos que eliminar muchas de las rondas que ya existían y crear otras nuevas", dice Harris. Ahora, el nuevo modo para un solo jugador incluye 15 retos, de los cuales ninguno dura más de cuatro minutos. Aunque la principal tarea sigue siendo la de responder preguntas, ha cambiado el enfoque. Uno de los cambios más destacables son las tres medallas de premio en cada ronda y los trofeos desbloqueables. "Ya estaba en la versión de PS2, pero lo quitamos porque tenía mucho de videojuego –ríe Harris–. Pero en PSP parecen tener éxito estas mecánicas más tradicionales".

Una partida en el nuevo modo Instantánea revela el empeño que se ha puesto en el modo para un solo jugador. Cada respuesta correcta revela un





En el modo para un jugador de *Concurso de Bolsillo* debes desvelar partes de una imagen (y contestar una cuestión sobre ella) contestando preguntas.





Relentless ha creado MyBuzz! en colaboración con Sony. Según explica Amor, "estamos muy emocionados, nunca ha habido un foro para que la gente hablase sobre *Buzz!*".

fragmento de una fotografía oculta, y debes adivinar qué es. Es una idea sencilla, pero muy atractiva pese a la ausencia de rivales. Y, aunque no hay público, una barra de progreso en la parte inferior de la pantalla te muestra a cuántas preguntas acertadas estás de conseguir tu próxima medalla; una motivación suficiente para seguir jugando.

Pero la estrella sigue siendo el multijugador, hasta en PSP. *Concurso de Bolsillo* incluirá tres modos multijugador. Junto con la opción habitual de compartir partida, Ronda Final convierte la PSP en tarjetas virtuales, cada una con una pregunta, y te permite establecer tus propias reglas y puntuación.

"*BUZZ!* CREA UNA REACCIÓN FUERA DEL TELEVISOR: EN EL SOFÁ DONDE DISCUTES LAS RESPUESTAS Y ABUCHEAS AL RIVAL"

Pero la verdadera joya de la corona es Pásala. Harris explica que este modo de juego surgió cuando se dieron cuenta de que la gente suele jugar con las portátiles alrededor de una mesa de tren, o en la parte trasera de un coche; lugares en los que es raro encontrar cuatro PSP juntas. Pásala permite compartir la consola hasta a seis jugadores que se van pasando la máquina. Pruebas como Punto Débil te permiten ver la pregunta siguiente y te dejan elegir a la persona que crees que no va a saberla, y en Imagina eliges qué trozo de una imagen va a ver el siguiente jugador, que intentará adivinarla.

Si *Concurso de Bolsillo* redefine *Buzz!*, la versión para PS3 tiene la obligación de darle un buen lavado de cara. Y parece que *Buzz! El Multiconcurso* estará a la altura. Los gráficos tienen un nuevo brillo, y ahora hay cinco canales, desde deportes a música.

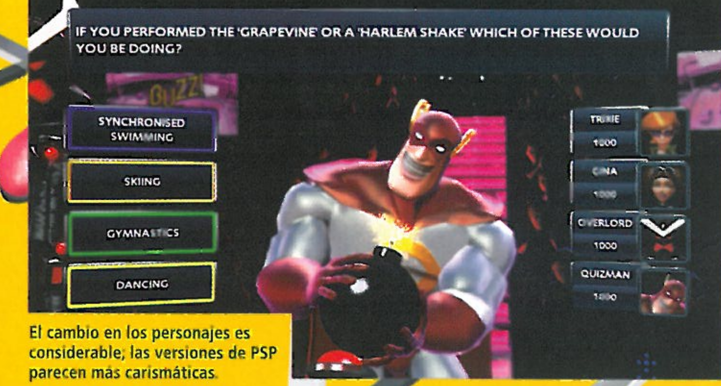
Sin embargo, más allá de la evolución natural, nos topamos con el mundo online, tan prometedor como peligroso, y una vez más *Buzz!* se adentra en terreno movedizo. Sí, los juegos online son sociales, pero no siempre de la forma que aprecia el público de *Buzz!* En vez de desconectar el mando

Buzz! El Multiconcurso cuenta con sonido en todas las 5.000 preguntas; algo básico para la serie, y todo un éxito de compresión para el UMD de la PSP.



PREGUNTAS DE PRIMARIA

En junio sale también *Buzz! Escuela de Talentos*, en el que Sony ha invertido un gran trabajo para adaptar las preguntas y los contenidos del juego a la Primaria española. A diferencia de otros *Buzz!* anteriores para niños consistentes en minijuegos de rapidez en la pulsación, *Escuela de Talentos* incluye las asignaturas de los cursos 3º a 6º, y para redactar las preguntas se ha contado con Santillana. Buzz utiliza un lenguaje menos mordaz, y Rose, la secretaria, cambia su aspecto provocador para ser una recatada madre; el narrador es sustituido por otro que vocaliza pensando en los chavales de 8 a 12 años . Cuenta con dos modos, y en uno de ellos elige la materia con la que quieres jugar. Sony prevé llevar el título a algunos colegios en septiembre para ver su utilidad educativa. Más profundo, pero también divertirá a los chavales.



El cambio en los personajes es considerable; las versiones de PSP parecen más carismáticas.

CÓMO COGER EL MANDO

Libro de instrucciones de Relentless



El pulgar solitario
La configuración que la mayoría de la gente adopta la primera vez. El dedo gordo se pone en el botón azul: contestar en el amarillo supone perder valiosos milisegundos.



El mensajista
Como si mandases un SMS, cada pulgar cubre dos botones. Es más rápido que el de un solo dedo, pero no cubre todos los botones.



El saxofón
En esta configuración se alcanzan todos los botones y, además, cuentas con la ventaja de ocultarles tu respuesta a los demás jugadores.



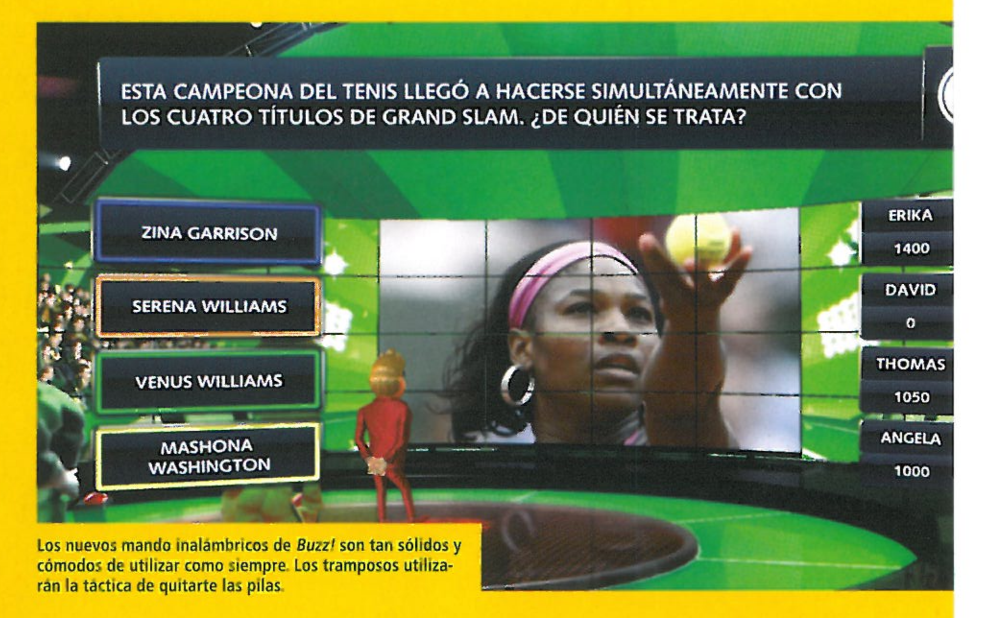
El piano
Se cubren todos los botones con una sola mano. No pierdes tiempo pensando qué mano mover; más rápida que la técnica a dos manos.



El Barnard
Recibe el nombre del testeador más longevo de *Buzz!*, que ha jugado todos los días durante dos años. Nadie pudo hacerle sombra.

GENTE INTELIGENTE

"Cuando empezamos a crear juegos sociales no era un género muy definido ni había mucha gente que se dedicase a él –dice Amor cuando se le pregunta por quién sería competidora de Relentless–. Hace dos años, hubiese dicho que nadie, pero ahora hay mucha gente". Encabeza su lista otro estudio que también confía en los periféricos: Harmonix, creadora de Rock Band. "Nos llevamos bien con ellos e intercambiamos cosas; pero la vigilo de cerca. Sigo esperando ese cheque de compra multimillonario".



Los nuevos mando inalámbricos de *Buzz!* son tan sólidos y cómodos de utilizar como siempre. Los tramposos utilizarán la táctica de quitarte las pilas.

de un contrincante, la PlayStation Network (PSN) tiene ese encanto de que te pegue una paliza un recluso de una prisión norteamericana mientras el resto de presos dice de todo sobre tu madre.

Y hablando de madres, ¿qué opinan ellas de jugar online? Para esos poco habituales jugones que se animan con *Buzz!* (es decir, los padres y tíos), todo ese lío de pagar a la PSN, el lag y las salas de espera puede convertirse en una importante barrera.

"Jugar online debería ser tan fácil como jugar en solitario –explica Amor mientras nos presenta Sofá contra Sofá, el modo multijugador online–. Hemos eliminado las salas de espera y todas esas cosas que asustan a la gente. Nuestro juego no te pregunta cómo quieres jugar; sólo te dice que va a encontrar a cuatro personas tan rápido como sea posible. Para nuestro público, esto es más importante que miles de opciones".

Por lo que parece, está funcionando bien. *Buzz!*, en su forma online, sigue potenciando la interacción social, aunque es más cooperativa que combativa: en esta ocasión, sois tu sofá y tú contra el mundo. Enfrentarse a rivales desconocidos sigue ofreciendo todas esas celebraciones y burlas que caracterizan al juego, y da lugar a agradables innovaciones como el modo Apuesta, en el que decides los puntos que apuestas en cada pregunta, además de alimentar las conversaciones y discusiones con los demás participantes.

Aparte de las partidas online, Relentless va a ofrecer paquetes descargables de preguntas (a un precio aún no definido de entre 6 y 8 euros), con lo que se soluciona el problema de qué hacer con *Buzz!* cuando te sabes de memoria las 5.000 preguntas. Pero el elemento más rompedor es el contenido creado por los usuarios con el sistema MyBuzz!

"NO TE PREGUNTA CÓMO QUIERES JUGAR; SÓLO TE DICE QUE VA A ENCONTRAR A CUATRO PERSONAS TAN RÁPIDO COMO SEA POSIBLE"

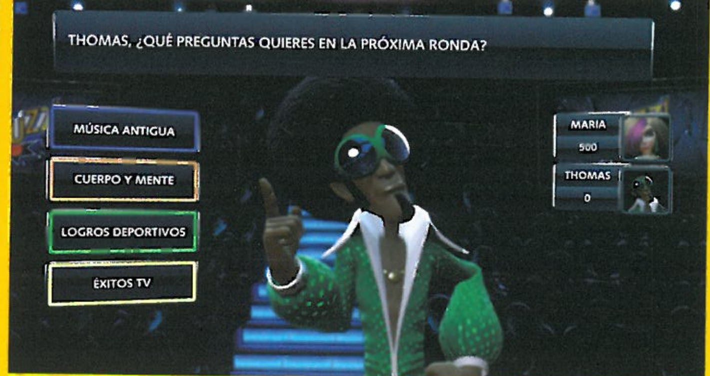
A la par que se lance el juego de PS3, se abrirá la web MyBuzz! para que los jugadores creen e intercambien sus propias preguntas. El productor jefe **Caspar Field** nos muestra la página de noticias tal y como se verá a través de PS3; en ella se contará con los paquetes de preguntas mejor valorados, una lista de amigos, anuncios de los nuevos paquetes oficiales y tus estadísticas. Es una plataforma satisfactoria, y la personificación, junto con *LittleBigPlanet*, del concepto de Game 3.0 de contenido desarrollado por el usuario.

Las preguntas que se añaden a MyBuzz! estarán disponibles para que todo el mundo las pruebe, sea en la



Los canales separados de Multiconcurso te permiten disfrutar de partidas enteras con preguntas sobre un tema solo, pero también puedes jugar como siempre.





propia web o bajándolas al juego, donde se reproducirán del modo tradicional *Buzz!*, aunque sin imágenes ni vídeos. Como demostración, Field nos muestra una ronda de preguntas sobre EDGE. Estas van desde la frase más repetida en la revista hasta qué versión de *Mario Kart* es superior; queda claro que semejante personalización permitirá experiencias muy íntimas. Por primera vez, las preguntas de *Buzz!* podrán ser muy subjetivas y personales. Es inevitable que la gente escriba preguntas sobre sus gatos, sus nuevos trabajos, e incluso pedir matrimonio; siempre y cuando consigan ofrecer tres posibles respuestas. Las preguntas llegarán a cubrir, sin duda, todo tema conocido por el hombre, aparte de los chistes personales y la vida familiar. Relentless espera que se inicie una auténtica competición. Utilizando un sistema de puntuación similar al de YouTube, que se integra en cada cuestionario creado por usuarios que te descargas, MyBuzz! podría convertirse en un auténtico campo de batalla para los maestros de las preguntas, permitiéndoles hacer un seguimiento de sus preguntas y saber qué cuestionarios son los mejor valorados del mundo. Además de ofrecer una corriente constante de contenido gratuito, MyBuzz! podría llegar a convertirse en un juego de por sí.

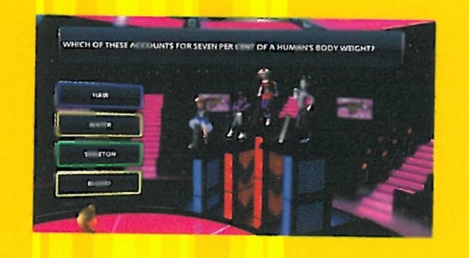
El sistema de moderación también se basará en el de YouTube. Se utiliza un filtro retrospectivo, mediante el cual los jugadores podrán deshacerse de un cuestionario poco apropiado creado por otro usuario en apenas cinco segundos, gracias a una opción en el menú de pausa; posteriormente, los moderadores revisarán dicho cuestionario para asegurarse de que no se están utilizando tácticas ilícitas para que los rivales caigan en las tablas de clasificación. "Sony es muy valiente al utilizar este filtro retrospectivo –dice Amor–. Pero no queríamos reprimir a la comunidad; eso es lo más importante". Para evitar el spam, si quieres crear un quiz deberás conectarte con la contraseña de la PSN, y hay controles parentales.


Amor (en la foto) dijo una vez que Relentless nunca contaría con más de 50 personas en plantilla. A día de hoy se encuentra aproximadamente en dicho número.

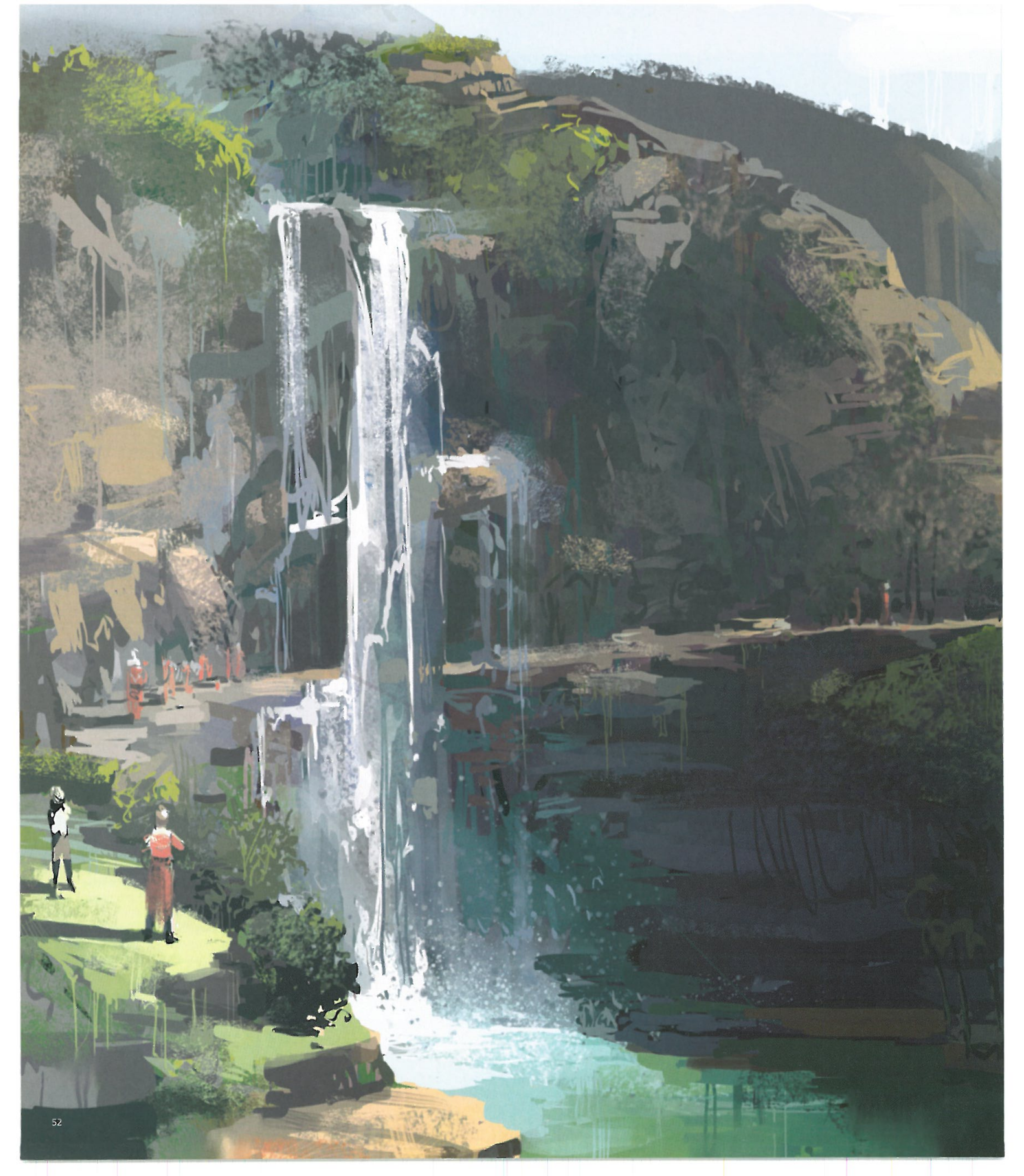
Buzz! empieza a sentirse cómodo tanto en PS3 como en PSP, y no puede subestimarse la importancia que la franquicia tiene para Sony. Se trata de un juego que puede ser sorprendentemente poderoso a la hora de ampliar la base de usuarios de PS3, cogiendo todo lo que distingue a las consolas actuales de sus predecesoras y dándole una forma más sencilla de digerir (para que el público ocasional lo entienda). No debería ser ninguna sorpresa: es parte de un equilibrio que Relentless intenta alcanzar cada día: juegos sociales que evolucionan sin que se vuelvan demasiado complejos para los eventos sociales. Según sugiere Amor, "en realidad, se trata sólo de dar rienda suelta a los diseñadores. Pensamos en el escenario en el cual se disfruta de los juegos. Hemos ideado 150 rondas diferentes para *Buzz!*, y tenemos una idea de lo que funciona y lo que no; y las cosas más sencillas son las que funcionan".

Los paquetes de preguntas para descargar hechos por los creadores del título llegarán poco después del lanzamiento del juego para PS3. Ya se ha confirmado un paquete de preguntas sobre videojuegos y otro sobre cultura española.

Amor sugiere que esta habilidad para llegar a todos los niveles del mercado se debe a la cultura que ha creado Relentless; esa actitud para acabar con el suplicio que define a muchos estudios. "Dado que trabajamos de nueve a cinco, conseguimos tener un grupo de gente muy equilibrado para desarrollar juegos. Es gente que deja a los niños en el colegio antes de venir a trabajar. No creo que haya muchos jugadores de *World of Warcraft* en nuestro equipo, por ejemplo".


La presentación de la versión de PS3 es muy agradable para la gente a la que abruman los menús de juego con gran cantidad de opciones.

Al preguntarle si le preocupa que todo ese contenido fresco que se puede obtener en *El Multiconcurso* pueda dificultar su tarea de mejorar lo presente, Amor sonríe y contesta: "Tengo una idea fabulosa sobre qué hacer para el próximo *Buzz!*, pero no puedo decir nada todavía. Si hay algo que destaca positivamente al trabajar con juegos sociales es que no se trata de un campo demasiado explorado; no es como los shooters en primera persona. Acabamos de empezar. Creo que todavía tenemos mucho que mejorar para llegar a la gente que no suele jugar de la forma tradicional. Estamos haciendo progresos, pero todavía hay más gente que no juega de la que sí lo hace. No creo que debamos felicitarnos todavía".





Criadores de MMOs

Visitamos NCSoft Austin, más tranquila tras el lanzamiento de *Tabula Rasa*, para conocer cómo es la creación de mundos virtuales

NCSoft Austin está en un edificio gris en un duro paisaje tejano rodeado por macetas y habitado por docenas de trabajadores sonrientes pese a que pocos metros más allá se encuentra una de las autopistas más grandes del estado. Aunque puede parecer otra cosa por las dos figuras fantásticas grotescas que hay en recepción y unas cuantas recreativas, todo tiene un aspecto normal. Hasta que llegamos a las oficinas en sí, donde las docenas de pantallas muestran juegos y menús de programación, los gamemasters comprueban los planes con expresión seria, y te das cuenta de que estás en el centro administrativo de varios mundos virtuales multijugador. ¿Cómo se dice: MMO, MMOG o MMORPG? Da igual cómo los llames, es uno de los mayores fenómenos de los videojuegos donde han triunfado muy pocos, otros cuantos han salido bien y muchos han fracasado.

Mucho antes de que *World of Warcraft* marcase el camino a este tipo de juegos, un título de 1998 acumulaba tres millones de usuarios orientales. Era *Lineage*, y desde entonces NCSoft, fundado en Corea en 1997 por Tak Jin Kim, se convirtió en uno de los jugadores clave en los MMOGs: desarrolló *Guild Wars, Lineage II, Tabula Rasa* y publicó *City of Heroes* y *City of Villains*, todos con cientos de miles de suscriptores. La parte más llamativa en la imparable expansión de NCSoft fue la fusión con Destination Games para crear la sucursal de Austin. Destination Games fue fundada por **Starr Long** y los hermanos Garriott, tras dejar Origin Systems (propiedad de EA). El trato incluía una fuerte financiación e infraestructura mundial, y NCSoft consiguió meter en su organización a los responsables de *Ultima Online*, que además sirvió de inspiración para el propio *Lineage*.

NCSoft Austin comenzó a trabajar en el 'proyecto X' en 2001. A finales de 2007, se lanzó *Tabula Rasa* tras recibir el apoyo generalizado de la prensa y un par de

problemillas técnicos rápidamente solucionados con un parche y la incorporación de nuevas características. Gradualmente, las cosas empezaron a calmarse y todo parecía ir bien. Pero sucedió algo: el 18 de febrero llegó desde Corea un informe en el que se alegaba que NCSoft Austin había "infligido una gran pérdida a la compañía matriz por fallar en un importante título con 6 años de desarrollo", y añadía: "*Tabula Rasa* se ha mostrado como un desastre financiero". La nota indicaba que la central de NCSoft había invertido demasiado dinero ("la mayor operación que había hecho una empresa coreana del sector en el extranjero"), empleando nada menos que al "respetado diseñador" Richard Garriott.

Como tantas otras señales de alarma, las aguas se calmaron poco después, con algunas disculpas desde la central. Pero en las oficinas de Austin se preguntaban por qué un MMOG tan esperado había sido objeto de tal controversia. Starr Long hacía esta analogía: "es como los tiburones, huelen un poco a sangre y entonces...". La noticia corrió como la pólvora entre las webs de fans y los portales de videojuegos, alimentando el dicho: "cuando el río suena, agua lleva".

Se llegó a decir que habían despedido a 70 de los 300 trabajadores de la empresa, pero es un dato incorrecto e incompleto. "El número de trabajadores en plantilla oscila según el punto en el que se encuentre el proyecto. Es el ciclo habitual que se produce en estos desarrollos, por lo que los despidos no han existido, y mucho menos tal y como se ha contado. No podría hablar de números exactos, pero te aseguro que no hemos tenido un equipo de 300 personas." Entonces, ¿por qué ese informe? Aunque parezca absurdo, quizá haya sido el hecho de que *TR* no rompió inmediatamente la barrera de un millón de usuarios, un techo que NCSoft no ha podido alcanzar desde el *Lineage* original.

Las cifras que se barajan de *TR* no son desastrosas en modo alguno: entre 100.000 y 150.000 suscriptores. Puede ser poco para las expectativas de NCSoft, pero es un comienzo más alentador que por ejemplo *Asheron's Call*, *Dungeons and Dragons Online* o *Final Fantasy XI*, con unos cuantos mapas ya disponibles y una curva de crecimiento similar a *EverQuest* o *City of Heroes*.

Es difícil llegar al nivel de *World of Warcraft*, pero son cifras respetables. Long aclara: "No es tan grande como queríamos, pero por ahora es suficiente y la gente sigue comprando el juego, estamos reponiendo constantemente en las tiendas. Lo bueno es que la comunidad siente que estamos respondiendo a sus peticiones. En Massively.com preguntaron qué estudios tenían la mejor atención al cliente, y mucha gente opinó que nosotros, porque de verdad intentamos estar ahí y tener presencia y solucionar las cosas. Cuando la gente pide cosas que pueden arreglarse, lo hacemos. Estoy muy orgulloso de este punto concreto".

Partiendo de ahí, el crecimiento de un MMOG no es una ciencia exacta: tiene que haber equilibrio entre mantener la experiencia básica, resolver problemas, ofrecer nuevos contenidos, atraer a nuevos jugadores, contentar a los veteranos... Y tan pronto como se lanza el juego, los diseñadores se ven abrumados por decenas de miles de opiniones y sugerencias diferentes. "El mayor cambio es que, una vez que estamos online, la gente que se conecta nos está pagando para jugar, por lo que nuestras reglas se vuelven mucho más estrictas. Queremos mantener al cliente contento". En términos prácticos, esto significa que el jugador "es nuestra prioridad". Nos reunimos a diario y pensamos en qué estamos haciendo, y una de las mayores preocupaciones son las preguntas que han hecho en atención al cliente, o qué se dice en los foros".

> "Una vez que estamos online, la gente que se conecta nos está pagando para jugar, por lo que nuestras reglas se vuelven mucho más estrictas"

Los que controlan todo el movimiento in-game son los gamemasters (GMs), un grupo de aproximadamente 20 empleados que trabajan en la misma planta. "Cuando se lanza, estás rezando para que todo funcione –dice **Will Leverett,** jefe de soporte técnico–. Lo cierto es que no sabes cómo será todo cuando sea la gente y no los testeadores los que paseen por ese mundo, y hasta que no ves a los usuarios allí no tienes ni idea de cómo funcionará todo. Harán cosas que ni te habías planteado". Los GMs se sientan en filas paralelas, formando ángulos con las paredes, en una sala diáfana, y cada uno tiene un papel específico. "Aquel es Steven, y se encarga de probar las misiones hasta un nivel de locos. Es difícil verle con la mirada fuera del monitor; le llamamos 'la máquina', aunque él dice de sí mismo que es un vago –continúa Leverett–. Allí está Jimmy, que ahora mismo trabaja a velocidades habituales de jugador para



La mayor innovación de *Tabula Rasa* fue la de acelerar el combate. Pese a que todavía se pueden ver las estadísticas en el fondo, las luchas multitudinarias tienen un nuevo modelo de calidad en los MMOGs.







Algo huele mal en Dinamarca

"Siempre suceden cosas extrañas en soporte técnico –dice Erskine, antes de acomodarse en su sillón–. Muchas de ellas están, desafortunadamente, clasificadas X..." Dos tipos naturales de Dinamarca viajaron hasta Austin porque sus cuentas de *Lineage* habían sido canceladas por hacer trampas. Y otro caballero que de alguna forma consiguió el teléfono de Will Leverett y le llama todos los días –desde hace ocho meses– para saber si puede recuperar ya su cuenta. "No creo que sean casos tan raros –continúa Erskine–. En el tiempo que llevo haciendo esto hemos tenido amenazas de bomba, hemos llamado al FBI... hemos tenido de todo. Me viene a la cabeza un caso en el que hubo una denuncia, durante el trámite de separación de una pareja, en el que una de las partes incluía como agravante el idilio que el otro cónyuge había tenido a través de los chat del juego. La verdad es que el juego no estaba pensado para eso".

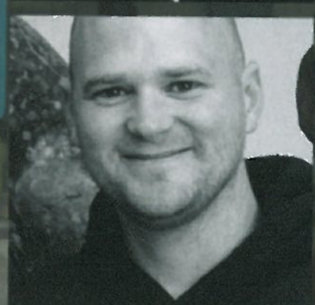
anticiparse a posibles fallos que surjan. Está más familiarizado con IPs chinas de lo que cualquiera desearía". Jimmy ha probado el mundo de *Tabula Rasa* más rápido de lo que lo hace un jugador. Después avisa de que existe algún error antes de que los jugadores lleguen a él y pasa un informe para que lo resuelvan en la siguiente solución de fallos.

El equipo de Leverett cubre actualmente bastantes juegos. Mientras les vamos mirando, los expertos en *Guild Wars* y *Lineage* nos devuelven la mirada con un amistoso "¡hola!", y los GMs de *City of Heroes* nos reciben calurosamente. Actualmente NCSoft Austin se ocupa del soporte para *Lineage I* y *II*, *Guild Wars*, *City of Heroes*, *City of Villains*, *Dungeon Runners* y *Tabula Rasa*. "Es una extraña mezcla de relación técnico-social la que tenemos con los jugadores –explica Leverett–. Enviamos un informe diario y semanal a los productores para que sepan qué está pasando con el juego, los problemas que más se repiten y asuntos importantes –básicamente, un análisis de lo que estamos haciendo".

Esta "extraña mezcla" incluye temas como acoso virtual, que va desde incidentes menores a auténticas "violaciones virtuales". También se plantea la posibilidad de que los usuarios pongan su granito de arena en los desarrollos, e incluso se está planificando un evento donde un comité de jugadores tenga esa responsabilidad. Los desarrolladores tienen que poner límites a sus mundos, pero ¿deben hacer que se desarrollen de una forma determinada y con unos parámetros? "A veces vemos nuestro trabajo como si fuéramos los gobernantes de un país, en vez de ser programadores. Tenemos que crear leyes para el bien de nuestra sociedad –continúa Long–. Cosas como un 'filtro de profanación', policía o GMs controlando a la población, haciendo 'arrestos' o baneando a los farmers, todo para mantener la sociedad productiva y a salvo. En nuestras mentes no hay







Entre otras muchas atracciones, NCSoft proporciona a su equipo (arriba) una máquina expendedora al precio de 25 céntimos. Sobre estas líneas, de arriba abajo, John Erskine, Starr Long y Will Everett.





Guerra de foros

Una de las decisiones más importantes antes del lanzamiento de *Tabula Rasa* fue que no habría foros oficiales del juego, lo que en principio forma parte esencial de la comunidad online de los MMOGs actuales. "La comunidad tiene que elegir sus sitios favoritos para ir a comentar. En otros títulos, hemos visto cómo la gente se dividía entre unos portales y otros, por lo que decidimos tener presencia allá donde estuvieran en vez de que recurrieran a uno oficial". No pareció haber una respuesta violenta sobre este cambio, y sitios como Massively.com o Tentonhammer.com proporcionan una comunidad a los jugadores más sólida y centralizada de la que cualquier juego podría dar. Long añade que querían centrarse en su comunidad, esforzándose en hacer concursos y otras cosas que no pudieran producirse en los juegos, y dirigir su tiempo de trabajo a otras áreas.

Entre los nuevos contenidos de *TR* hay PAUs, robots enormes que controlas. "Estas cosas son las que te hacen parecer más guay, de estar en la élite", dice Long. Él tiene un robot: "Me lo he ganado".

diferencia entre mantener el orden en el mundo virtual y en el real". Leverett añade: "La línea entre lo real y lo virtual está cada vez más difusa en el sentido de que a nadie le gusta ser acosado o molestado, o sentir que no tiene las mismas oportunidades que el resto de la gente".

Algunos asuntos pueden hacer que se plantee la fidelidad, desde la propia comunidad o incluso desde los puestos de GM. "Es un auténtico desafío para este tipo de negocios –dice **John Erskine,** director del estudio de servicios en NCSoft–. Queremos que nuestra gente ame el juego, pero al mismo tiempo que no se sobrepase. Tienes que mantener una distancia profesional, y eso puede ser muy duro". Erskine está convencido de la valía del equipo y asegura no haber tenido problemas con los GMs, refiriéndose a la libertad en la que se desenvuelven en el ámbito laboral y la rotación de la plantilla por los títulos. "No permitimos a los trabajadores que intimen excesivamente con el juego. Controlamos todo lo que se dice o hace en el juego, se audita, y en una combinación aleatoria de comprobaciones vemos qué sucede en general".

Pero la preocupación de Erskine por el ambiente del juego va más allá de los asuntos de soporte técnico. Los mayores problemas para los proveedores de MMOGs son el farming, las trampas y cosas por el estilo. "Nuestros juegos tienen desde: farming a programas bots y todo lo que se te pueda ocurrir. Cuando existe potencial para hacer dinero, la gente se motiva, así que tenemos que tener esa misma motivación para proteger la integridad del juego, todos los días. Hay empresas profesionales, muy organi-





En el sentido de las agujas del reloj: *Dungeon Runners, City of Heroes, Guild Wars* y *Lineage II*. El año pasado robaron el código fuente de *Lineage III*, lo que según NCSoft podría costar mil millones de dólares.



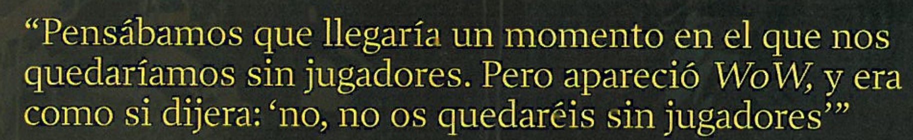


zadas, que pretenden hacer negocio de esto. Y harán lo que sea para conseguir un beneficio, como crear y vender un objeto virtual". El farming es una de las actividades más dañinas, basadas en los modelos mexicanos o chinos de trabajo por la mano de obra más barata, donde los trabajadores trabajan con cuotas y por turnos: son operaciones sofisticadas y significativas. No es fácil detenerlos porque la ley es ambigua en estos entornos. Erskine se resigna: "Alguien que esté haciendo farming tiene comportamientos muy específicos. Repite muchas veces las misiones, amasa una fortuna en un periodo de tiempo realmente corto, ha matado muchos más monstruos que la media... Tenemos que crear herramientas para detectar estos puntos".

Buscar comportamientos específicos en un MMOG es relativamente poco controvertido, incluso teniendo en cuenta el punto de vista del otro lado, tal y como comentaba Julian Dibell en un artículo del *New York Times*, "La vida de un farmer chino". Pero también es la única manera en la que una empresa como NCSoft puede devolver la pelota: después de todo, perdería la batalla sólo por la cantidad de hackers que existen. "Hemos hecho un montón de cosas que creemos que son muy ingeniosas, no puedo contártelas porque son nuestra ventaja competitiva; pero para la industria es un avance enorme".

Long prefiere llamar a los MMOGs "plataforma". Al pensar en *TR* como una plataforma, la empresa puede hacer del farming una forma de piratería. "El online es su propia plataforma, dada su conexión social con la gente. Están el PC, las consolas y el online: no es un género o un sector del mercado porque en él puede darse cualquier género de juego. No hablas de los juegos de PS3 o de Wii como si fueran un género. En el online tenemos RPGs, RTS, puzles...". Eso demuestra la variedad de MMOGs que existe (lo que nos hace plantearnos, por ejemplo, si también los juegos de mundo abierto pueden ser una "plataforma" más que una "tecnología"), y es importante recordar que este sector es todavía joven, con sólo diez años de historia, comparado con el resto de juegos en la industria.

Los seis años de desarrollo que ha tardado *Tabula Rasa* son más de la mitad de ese tiempo, lo que ayuda a explicar su rediseño durante la programación (sobre todo debido a *WoW)* y por qué es irreconocible respecto a la versión de 2001. Long afirma: "Siempre fuimos optimistas, pero aun así pensábamos que llegaría un momento en el que nos quedaríamos sin jugadores. Pero entonces apareció *WoW*, y era como si nos dijera: 'no, no os quedaréis sin jugadores'"


"Pensábamos que llegaría un momento en el que nos quedaríamos sin jugadores. Pero apareció *WoW*, y era como si dijera: 'no, no os quedaréis sin jugadores'"

Es imposible ignorar a *WOW* al hablar de MMOGs por dos razones: los programadores quieren conseguir algo similar, y porque está en todas partes. "Creo que Peter Molyneux dijo en la GDC que, en ordenadores, el mundo de los videojuegos giraba en torno a *Los Sims* y *WOW*, lo que me produce mucha tristeza –comenta Long–. Ha habido incontables ocasiones en las que un juego ha sido el 'maestro' durante una temporada, como *Myst* en 1994. Se decía que si un juego no se parecía a *Myst*, estaba perdido".

Es injusto que un juego tan innovador en su campo como *Tabula Rasa*, con unos razonables resultados comerciales, se haya visto envuelto en un halo de impresiones negativas en tan poco tiempo tras su lanzamiento. A *EverQuest* le costó cinco años alcanzar la cifra de medio millón de jugadores, y dos a *Final Fantasy XI*; puede que *Tabula Rasa* crezca demasiado despacio, pero sigue la inexorable norma de los MMOGs en su crecimiento. Siempre hablamos de *Eve Online*, que ha conseguido reunir a un gran número de suscriptores a lo largo de un importante periodo de tiempo –continúa Long–. Y ése es nuestro objetivo. El hecho es que nuestra comunidad es muy potente, el juego es realmente bueno, y vamos a seguir creciendo y renovándolo para conseguir una experiencia mejor con el tiempo. Ése es nuestro lema y tenemos una firme determinación en conseguirlo". Tener la determinación es algo más bien difícil, pero, para NCSoft Austin, mantenerla es todo un arte.

ASESINO EN SERIE

LA CARÁTULA HABLA DE FUEGO APOCALÍPTICO Y AZUFRE, PERO LA VERDADERA HISTORIA SE ESCONDE EN SU ESTRUCTURA

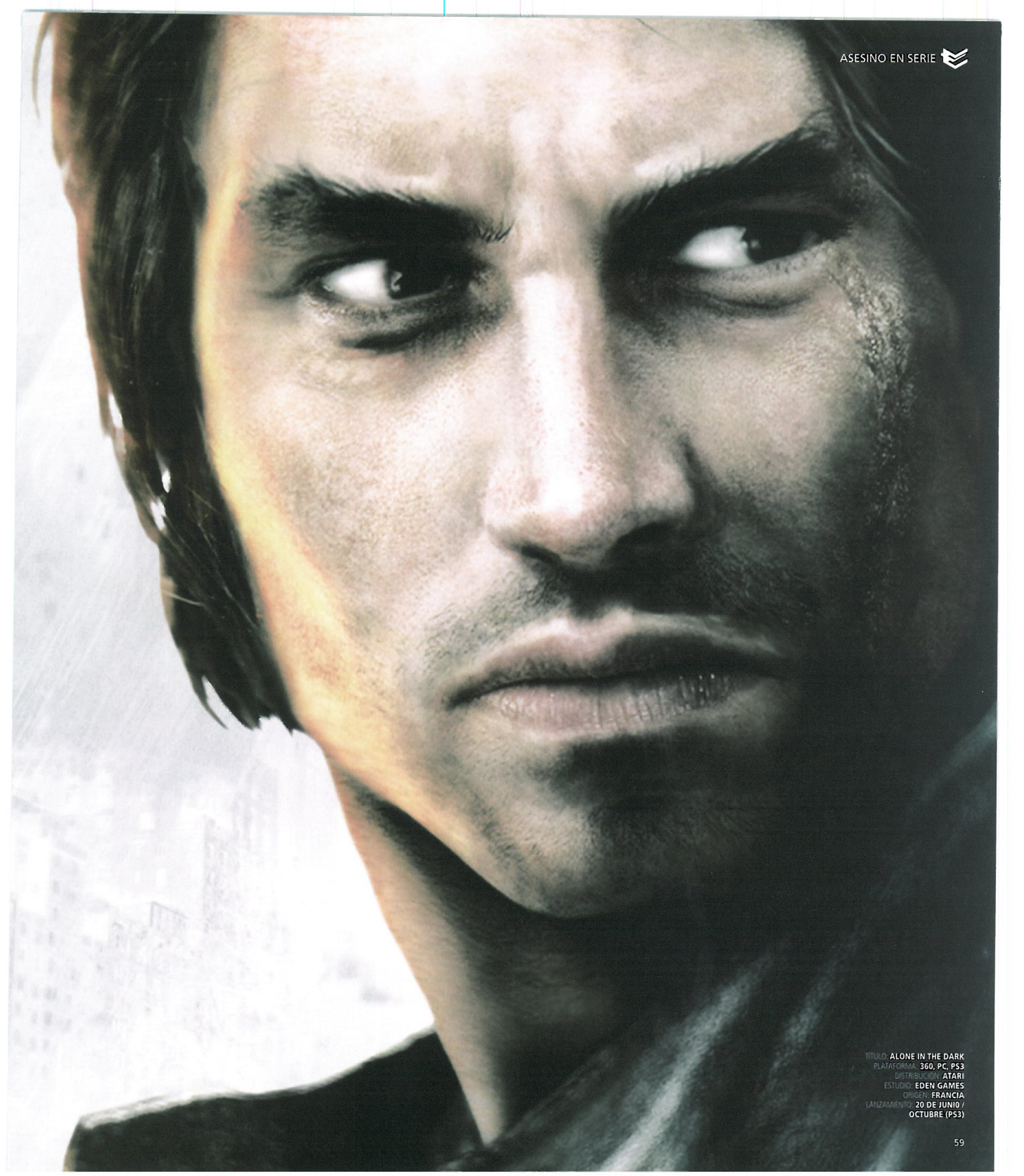
El juego empieza con el despertar de Carnby. Va recuperando la consciencia y unos personajes empiezan a hablar, y tienes que pulsar el analógico derecho para parpadear, aclarar la vista borrosa, y observar lenta y cautelosamente el entorno. Tendrás que pulsarlo muchas veces, como unas 30, porque parpadear se convertirá en un elemento clave del juego, y porque Eden Games quiere que esta secuencia inicial sea interactiva. Llega a ser un poco irritante (aunque no iguala la interminable presentación de *Assassin's Creed*), pero te hace consciente de la tensión que reina en el juego. Una tensión a medio camino entre las situaciones prefijadas y la libertad. Puede que sea, incluso, una tensión entre el juego y el jugador.

Alone in the Dark se lo permite porque cuenta con uno de los conceptos de juego más ambiciosos que se hayan visto este año. No en términos de puesta en escena o mecánica, aunque sin duda tiene sus momentos. Tampoco en términos de historia, aunque es parte de ello. No importan los espectáculos pirotécnicos ni la asombrosa tecnología empleada. Es un juego creado para la gente acostumbrada a las selecciones de escenas en los DVD y la TV a la carta. El argumento se distribuye en pequeños episodios individuales; puedes acceder a ellos, dejarlos y regresar tras un paréntesis sin muchos problemas. Es como esas series en las que todo se resuelve en los episodios finales; tal vez sea el primer videojuego de la historia que de verdad quiere que llegues a su final.

¿Implica esto que sea un juego fácil? No; hemos muerto muchas veces sólo en las tres primeras secciones. Esto implica dos cosas: que su estructura es por episodios, y que ofrece la posibilidad de saltarse zonas que podrían acabar con nuestra paciencia. Se basa en la información empírica recogida por la desarrolladora, Eden Games. El director de AITD, **David Nadal,** dice: "Vimos lo que pasó con *Test Drive Unlimited* [el último juego de Eden] y es sorprendente; son muy pocas las personas que terminan un juego. En el caso de *TDU* era menos del 1 por ciento". No es aplicable a todos los juegos, ya que *TDU* ofrece libertad total y es extremadamente largo. Nadal contrarresta esta afirmación: "Los primeros logros son fáciles de conseguir; pero a medida que incrementas las cosas que hay que hacer, caes del 50 por ciento al 40 por ciento al 30 por ciento... da miedo. Cuando leí nuestras estadísticas, y las comparé con las de títulos como *Half-Life 2*, se veían similitudes, y cuando estás creando un juego basado en un argumento, como es el caso, es una verdadera pena jugarlo y no llegar hasta el final".

Así pues, el juego no sólo está diseñado para que la gente se lo acabe, sino para mantener su interés a lo largo de la historia, haciendo uso de trucos habituales del mundo de la televisión. Nadal explica la influencia de Jack Bauer: "Por aquel entonces, emitían *24* en la televisión francesa, y a todos nos encantaba. Las grandes series de la HBO y demás llegaban a Francia. Eran obras muy eficientes en lo que respecta a la historia, y aprendimos mucho de ellas. De esta forma, el guión de *Alone in the Dark* se distribuye a lo largo de 20 episodios, cada uno con una línea particular muy intensa y con un final abierto cargado de emoción. Cada vez que vuelves a jugar, se reproducirá un vídeo de `en anteriores capítulos´. En un momento del desarrollo, el juego ofrecía también previas

EL JUEGO NO SÓLO ESTÁ DISEÑADO PARA QUE LA GENTE SE LO ACABE, SINO PARA MANTENER SU INTERÉS A LO LARGO DE LA HISTORIA, HACIENDO USO DE TRUCOS HABITUALES DEL MUNDO DE LA TELEVISIÓN



TÍTULO: **ALONE IN THE DARK**
PLATAFORMA: **360, PC, PS3**
DISTRIBUCIÓN: **ATARI**
ESTUDIO: **EDEN GAMES**
ORIGEN: **FRANCIA**
LANZAMIENTO: **20 DE JUNIO / OCTUBRE (PS3)**

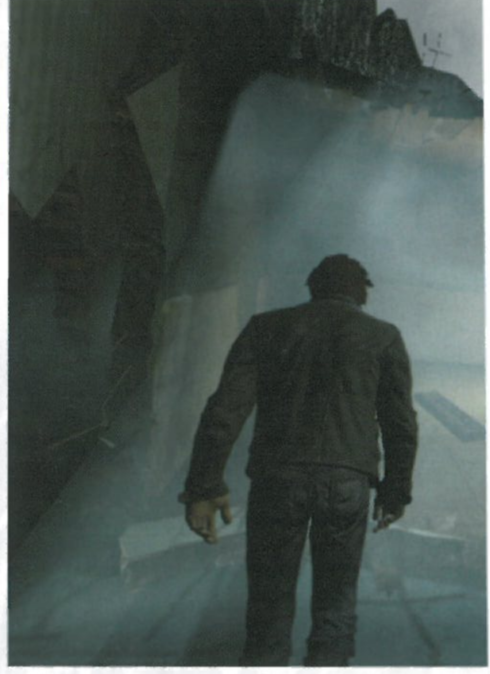
de `en el próximo capítulo', pero Eden eliminó este elemento para no destripar la historia antes de tiempo".

El "pasar" momentos difíciles no es sólo una herramienta para ver el final del juego. Permite a los usuarios obviar un reto o puzle particular que esté poniendo a prueba su paciencia, y cada episodio está dividido en pequeños fragmentos que giran en torno a estos posibles obstáculos; el juego también informa, a través del menú de pausa, de qué secciones de cada episodio has completado, así que es fácil volver atrás, si estás dispuesto a ello, una vez has descubierto algo. Nadal reconoce: "Rara vez termino los juegos. No es porque no tenga tiempo, sino que siempre es porque me quedo atascado: lo intento, lo intento y luego pienso que ya basta, que no soy capaz; seré demasiado débil, seré demasiado estúpido; mejor juego a otra cosa. Es una tontería de los juegos, y no quería que el nuestro se definiese por eso".

Tras los parpadeos iniciales, la secuencia inicial de *Alone in the Dark* nos pide que escapemos de un edificio que se derrumba, con grandes momentos plagados de sucesos muy bien escritos: hay una zona excelente en la que Carnby tiene que atravesar la fachada del edificio, y consigue que se te acelere el pulso incluso al jugarla por tercera o cuarta vez. Los grandes momentos se suceden, y se hace patente el mimo y el cuidado puesto en esta producción.







Carnby demuestra su habilidad para agarrarse a las cornisas con los dedos; y cada vez que jugamos en esta zona de arriba, los escombros caen de forma diferente. Recorrer Central Park a toda velocidad es emocionante.

Llegados a este punto, somos conscientes de los beneficios de una cámara automática (aunque puedes cambiar a primera persona en cualquier momento), con grandiosas vistas que favorecen a las habitaciones pequeñas y que dirigen a Carnby hacia la siguiente habilidad que puede aprender, el próximo objeto que puede recoger, el nuevo reto al que enfrentarse. Los puntos de control están muy bien colocados, aunque te llegas a preguntar qué hubiese pasado de haber seguido la corriente de *24* hasta el final: ¿por qué iba Carnby a obedecer tu orden de saltar hacia su muerte si te equivocas de camino? ¿No debería echarse hacia atrás, o agarrarse al borde? Será fascinante ver lo que nos encontraremos en los futuros avances en mecánicas de juego que la inhabitual puesta en escena de AITD pueda inspirar.

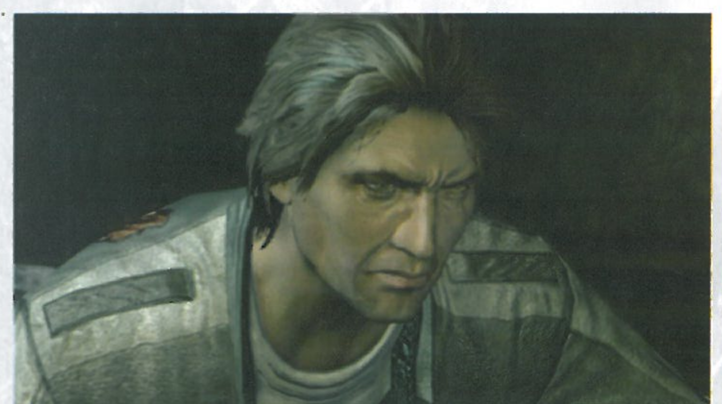
"RARA VEZ TERMINO LOS JUEGOS. NO ES PORQUE NO TENGA TIEMPO, SINO QUE SIEMPRE ES PORQUE ME QUEDO ATASCADO"

Pero hay cosas que preocupan. En términos generales, la IA de los enemigos no es excepcional, aunque sí que es capaz de ofrecer sorpresas inesperadas. Por su parte, la facilidad con la que puedes morir y los consiguientes reinicios lastran un poco las intensas persecuciones en coche.

***AITD* ofrece una** de cal y otra de arena: sin duda, se percibe que hay una obra maestra en él, pero oculta bajo algunos problemas. Aunque hay un detalle mucho menos satisfactorio. El código preview, de principios de abril, cuenta con mucho más que unos simples bugs y fallos gráficos. Cierto es que se trata de algo bastante habitual en las versiones previas, pero tal vez no tan grandes a estas alturas de desarrollo. ¿Acaso junio será demasiado

ENTRADA LIBRE

En *Alone in the Dark* puedes abrir todas las puertas del juego mediante la fuerza. Según Nadal, "me sentía frustrado cada vez que estaba enfrente de una puerta, con todo un arsenal, y necesitaba una llave dorada. Hemos optado por no adentrarnos en ese terreno tan cómodo. Es decir, las puertas son 'reales'; si una puerta es de madera, puedes quemarla o romperla. A veces, los diseñadores ponen puertas en el escenario y dicen: 'así queda mejor'; yo les diría: '¿y adónde da esa puerta? A ningún lado, así que quítala'. Fue duro, pero puedes entrar en todos los edificios del juego, y siempre habrá algo por hacer". Suena muy bien. "Lo sé".



El juego se mueve en un amplio espectro de estilos gráficos. Lo que más llama la atención son los cambios de edad de Carnby: en algunos momentos parece tener 60 años, en otros 25.





EL ARMA ES EL CLICHÉ

Tal vez el *AITD* original fue el título que asentó todas las convenciones del género de las que Eden intenta huir. "Los clichés del género te obligan a ambientarlo en una mansión abandonada o una zona no habitada –comenta Nadal–. Los enemigos y las armas son grandes clichés de los videojuegos. Queríamos evitar las armas, los zombies, matar enemigos a escopetazos". *Alone in the Dark* parece tener uno o dos de estos elementos. "Quería hacer un juego sin armas ni mirillas, pero no ha sido posible –admite–. Llegamos a un término medio. Este inventario es más creativo, con elementos que encuentras a tu alrededor en el día a día".





El enemigo misterioso se manifiesta en forma de fisuras, que te obligarán a escapar a toda velocidad en un coche mientras Nueva York se desmorona. El filtro para darle profundidad al campo visual es un efecto bien usado.



pronto para un juego tan ambicioso, que ya se ha retrasado pero que, posiblemente, siga evidenciando la necesidad de uno o dos meses más de desarrollo? Hay que reconocer que Eden está afrontando estos problemas de forma constructiva; cuando contactamos con ellos para preguntar por unos cuantos elementos particulares, el productor jefe Tour Polloni nos contestó detallándonos los problemas que estaban arreglando en estos momentos.

La especulación seguirá hasta el día del lanzamiento, aunque merece la pena recordar que *Alone in the Dark* es un título muy importante para Atari, puede que incluso crucial. Para Eden Games, este proyecto es casi como una cruzada personal: el deseo de ofrecer algo que sea lo más diferente de *TDU* como sea posible. Da la sensación de que su estructura episódica y la consideración mostrada hacia el jugador marcarán tendencia algún día; tal vez, al combinarlo con los mundos envolventes que los juegos crean con tanto éxito, haga falta recuperar ese término tan poco utilizado de "serie interactiva".

SUSCRÍBETE A EDGE

3 REVISTAS POR SÓLO



Y DISFRUTA DE IMPORTANTES VENTAJAS

* Te beneficiarás de un descuento muy considerable.
* Estarás a cubierto de cualquier subida de precio.
* Recibirás cada ejemplar cómodamente en tu domicilio.
* Te reenviaremos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.
* Podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees con una simple llamada de teléfono, e-mail o carta.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)

SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A EDGE

Pagando cada tres meses 8,85 € (2,95 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decida suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 8,85 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A EDGE

FECHA FIRMA DEL TITULAR

ED-01026

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de Protección de Datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz

CÓMO SUSCRIBIRTE

* Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
* Por e-mail: suscripciones@globuscom.es
* Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumpliméntalo con tus datos, y envíalo al número de fax 91 445 60 03 o 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–2º dcha. 28010 Madrid.

Nuevo

Todo sobre los últimos juegos que han salido

Sistema de puntuación de **EDGE:** 1 = uno, 2 = dos, 3 = tres, 4 = cuatro, 5 = cinco, 6 = seis, 7 = siete, 8 = ocho, 9 = nueve, 10 = diez

Los + jugados de Edge

Devil May Cry 4



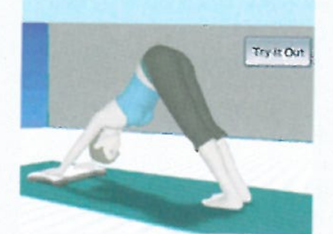
Es un simulador cool y un juego. Los edificios góticos hacen que las luchas coreografiadas sean geniales. Nosotros también.
360, PS3, CAPCOM

Portal



La canción todavía resuena en nuestras cabezas. Los chistes malos, sin embargo llevan ya tiempo olvidados.
360, PC, PS3, EA/VALVE

Wii Fit



¿Conseguirá que el hacer ejercicio sea divertido, o terminará en el trastero junto con la barbacoa, la yogurtera, y otros cachivaches?
Wii, NINTENDO

Así se conduce

La delgada línea entre prejuicios y caprichos



GTAIV es frustante, sí; pero lo es en lo que siempre lo ha sido: ya sabes qué puedes esperar de un *GTA*. Pero, ¿eso lo hace más fácil o más difícil de perdonar?

San Andreas fue el peor de todos. *GTAIII* se limitó hacerte recoger un paquete aquí o llevar a algún desconocido allá. *Vice City* estaba repleto de recados extra y, para cuando *San Andreas* llegó a su clímax, las misiones podían incluir elaborados atracos, una serie de tiroteos, paseos en jetpack y hasta huidas en helicóptero, todo amalgamado en una escapada de 20 minutos, sin puntos de guardado.

Cuando nos sentamos a jugar a *GTAIV* por primera vez, nos preparamos para una avalancha de misiones elaboradas. Sin embargo, Rockstar ha evitado elevar el nivel de dificultad de las misiones, lo que sugiere que es perfectamente consciente de que es una decisión de diseño exasperante. Es cierto que hace concesiones en el sistema de lucha, añadiendo la habilidad de cubrirse, disparar a ciegas desde la cobertura y demás. Rockstar ha admitido que *Saints Row* tenía al menos una buena idea: su guía de ruta dinámica. Pero quedan ciertas excentricidades de la marca todavía, como la tendencia de hacerte conducir unos cuantos kilómetros antes de que empiece de verdad la misión, algo irritante que se palía en parte por al hecho de que el diálogo entre Niko y su compinches durante el viaje cambia cuando se vuelve a jugar la escena. Quedan aún baches ocasionales, y ciertas misiones te desmoralizan.

Pero así ha sido siempre con *GTA*, y siempre es brillante. Cuando surge una conversación sobre nuestras experiencias de juego, y se hace alguna crítica, siempre hay alguien que exclama: "¡Es que eso es *GTA!*, ¿sabes?" ¿Se puede querer o esperar algo diferente? En un juego tan ambicioso, que ofrece todo este contenido, está claro que alguno de sus elementos va a desafinar. Pero, ¿no deberíamos alegrarnos por todo lo que sí ha logrado de manera tan contundente? Por que lo ha hecho. La serie siempre ha dado la imagen de no arrepentirse de nada. Aunque al final se haya dejado influenciar por los sistemas de navegación de los demás, éstos quedan empequeñecidos por la vivacidad de sus personajes y lo brillantemente que se construyen sus mundos, innovaciones que son propias. A pesar de sus idiosincrasias y faltas menores, al final hay que aceptarlo: así se conduce.



GRAND THEFT AUTO IV

PLATAFORMA: 360, PS3 **LANZAMIENTO:** YA DISPONIBLE
PRECIO: 69,90 € **DISTRIBUCIÓN:** TAKE 2 **PRODUCCIÓN:** ROCKSTAR
ESTUDIO: ROCKSTAR NORTH





La escala del juego se aprecia mejor desde las alturas. La cantidad de detalles de los escenarios queda patente cuando ves la ciudad a vista de pájaro: es difícil resistirse a contemplar cómo la ciudad sigue su ritmo.

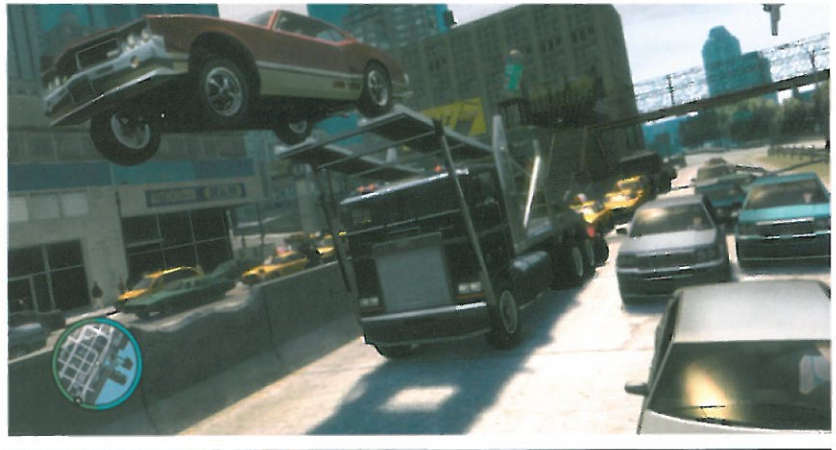
Cuando vas conduciento por Liberty City, sintonizando distintas emisoras, escuchando absorto sus mensajes publicitarios y la estomagante hipocresía de sus mezquinos políticos, te das cuenta de que en la América de *GTAIV* no existe el sueño americano. Su humor, a veces grosero y a veces inteligente, tiende a lo absurdo, como es habitual en la serie, pero nunca antes ha sido tan mordaz, apasionado o pertinente. Visto desde los tristes ojos de Niko Bellic, un inmigrante de la Europa del Este, el sueño americano es como un drogadicto minado por la megalomanía cocainómana de los 80, finiquitado por la arrogancia constructora de imperios de los 90, y lo poco que queda sufre una implacable fragmentación, de la que todo el mundo intenta pillar una parte. Hasta las organizaciones criminales ya conocidas de *GTAs* anteriores, están en estado terminal: se muestran irascibles y van de mal en peor. Es algo implacable, la degeneración del aislamiento americano, su glotonería, sus miserias suburbanas. *GTAIV* es gracioso, pero se trata de una risa amarga: ofrece un retrato brillante, desconcertante y amargo.



Las relaciones explican a Niko de una forma que lo convierten en el protagonista mejor dibujado de la serie



En las persecuciones por azoteas, no creas que Niko puede escalar y correr por ellas con la facilidad de Altaïr.





Algunas misiones sorprenden por la exigencia y preparación que requieren. Pero nunca estarás seguro de que las cosas irán como las has planeado; simples robos pueden acabar en tiroteos a gran escala en un abrir y cerrar de ojos. La hora del día en la que actúes marca la diferencia. Esta misión es mucho más dura de noche y con niebla.

Esto puede parecer bastante fuerte para un *GTA*. A fin de cuentas, es una serie que disfruta usándote para organizar alegres matanzas. A ningún jugador de los títulos anteriores le resultará desconocida la experiencia de situarse en un tejado y derribar un helicóptero de la policía con un lanzagranadas mientras varios coches patrulla rodean el edificio haciendo rugir sus sirenas. Otros juegos han reducido posteriomente el género que *GTA* creó a simples sandbox cuya única justificación e sla destrucción. Tal vez el mayor logro de *GTAIV* es que libera al jugador de esta concepción. Sí, continúa esa libertad para provocar el caos y es inevitable que lo desencadenes. La diferencia es que ya no te empujan a que interactúes con el mundo de *GTAIV* de esa manera tan sádica, sino que te animan a que vivas en él.

Y este cambio en el tono incluye la erradicación de los elementos más frívolos y ridículos de los *GTA* anteriores. No hay jetpacks, la ropa tiene una limitación creíble en la ropa, y los helicópteros son el vehículo más destacado que puedes pilotar. No hay paquetes ocultos y los saltos son menos más discretos. *GTAIV* te convence para que te alejes de los disturbios ocasionales cargándote con compromisos más significativos que al mismo tiempo se alejan y superan a las distracciones secundarias que había en *San Andreas*.

Empiezas y mantienes relaciones con otros personajes, llamándolos desde tu móvil para quedar y hacer planes. Las cosas que puedes hacer con ellos (ir a la bolera, beber, jugar al billar o a los dardos, ir al cabaret, a ver un monólogo o a un club de striptease) son importantes dentro de la historia, aunque rompan el ritmo de las misiones principales. No son meras digresiones, sino parte de la vida de Niko, una parte tan importante de su experiencia como cualquier otra.

Ciertamente, los minijuegos son bastante solventes, y los diferentes clubs, ideales para locuras que los jugadores deben descubrir por sí mismos; el tipo de cosas que sólo Rockstar tiene valor para intentar. Pero la motivación real para que pases tiempo con tus amigos es que su aportación a la textura del juego es esencial. El aprecio que te tengan no es sólo un tanto por ciento que desbloquea modos extra; las relaciones con esos otros personajes explican el personaje de Niko de una forma que lo convierte en el protagonista de *GTA* mejor dibujado, aunque también el más trágico y nihilista. Tommy Vercetti era una especie de marioneta de la mafia, más un conglomerado de caricaturas de gánsters que un personaje creíble. El CJ de *San Andreas* fue una figura más verosimil, pero el hecho de que fuera especialmente sensible a los deseos sociopáticos del jugador por encima de su

Aunque no es visualmente perfecto, sus efectos atmosféricos –tanto visuales como ese aura que desprende– son deslumbrantes. El reflejo en el asfalto mojado de las luces de los coches es un toque espléndido.

personalidad. A pesar de los encuentros con amigos y novias, *GTAIV* evita la desconexión de la historia, revelando que el contradictorio es el propio Niko: un hombre lleno de problemas por los traumas arrastrados de la guerra de los Balcanes. Con su humanidad mermada, Niko llega a Liberty City buscando venganza, pero no tienes que permanecer mucho tiempo a su lado para darte cuenta de que su verdadero objetivo es la redención.

El guión establece un nuevo nivel de calidad y en calidad: las misiones tienen múltiples variantes de los diálogos para que no escuches las mismas líneas cuando las repites, e incluso la tradición de *GTA* de molestar a los transeúntes produce diferentes reacciones. La escala y el detalle que se ha puesto en el mundo es fenomenal y está por encima del resto de títulos de la serie. Ahora puedes ir a cibercafés, enviar emails y echar un vistazo a lo que ocurre en las instituciones o negocios de Liberty City. El ordenador de la policía ofrece opciones de búsqueda de los criminales. Las emisoras de radio debaten todo tipo de temas. Todos esto puede ser trivial por separado, pero unidos, crean y transmiten un sentido de ciudad viva.

Un beneficio paralelo a esto es la sensación de que son objetos físicos: los coches impactan de forma consonante con su peso y el combate tiene consistencia, ya sea con armas o con los puños. El nuevo estilo de cobertura a lo *Rainbow Six Vegas* es una mejora con respecto a sus antecesores pero no tiene el refinamiento del título es que se inspira, con situaciones indeseables en algunas paredes. Los enemigos rara vez intentan flanquearte, excepto si la misión lo requiere, lo cual da una idea de lo importante que es la posición en los tiroteos, que, por otra parte, ahora son más metódicos, tensas situaciones en las que te desplazas buscando cobertura y derribando a los enemigos con disparos en la cabeza, disparando o con alguna granada oportunamente lan-

Sigue



¿Cansado de conducir? Sube a un taxi y escoge por unos pocos dólares tu destino navegando por una pantalla.

Protagonistas antagonistas



El contrapunto al nihilismo de Niko es su primo Roman: adorable, optimista, mentiroso, incompetente y con tendencia a endeudarse, no deja de ser humano a pesar de su uso como baza cómica. Su llegada a Liberty City se retrata con el cliché de buscar nuevas oportunidades en América, que acaba en sueños rotos al darse de bruces con la realidad. Niko mantiene la teoría de que no hay nuevos comienzos, sino más equipaje a la espalda para viajar. El conflicto entre ambas voces supone un hilo inesperado y potente, y se completa por otros personajes secundarios que mantienen que sus terribles acciones no significan que no haya un final feliz.





Las armas son más letales en este *GTA*, tanto en tus manos como en las de los enemigos. Puedes utilizar la perspectiva por encima del hombro presionando el gatillo izquierdo; si lo pulsas hasta la mitad entras en modo puntería libre y si lo haces hasta el final, utilizas la puntería automática. Una única bala en la cabeza acaba con los enemigos.











zada. Es una pena que las habilidades de escalar de Niko no se usen más en las misiones como forma de llegar a un objetivo.

De hecho, la única área en la que Rockstar ha hecho poco por evolucionar ha sido en la estructura de las misiones. Excepto el hecho de que ahora puedes repetirlas desde el sitio en el que se te encargó, siguen siendo el mismo trabajo sucio. Aparecen algunos nuevos objetivos, todos muy satisfactorios, junto a puzles y los ya famosos asesinatos, desapariciones, persecuciones, recogidas y entregas. E*GTA IV* vuelve a las raíces, evitando las super complicadas misiones múltiples de San Andreas, aunque están en ellas esos momentos que te harán lanzar todo tipo de improperios debido a sus picos de dificultad: misiones largas y duras con grandes trayectos en medio en los que cruzarás alguno de los puentes de Liberty City.

> *GTAIV* no está exento de impurezas, como poping e imperfecciones, pero son insignificantes dada la escala del juego

Ciertas misiones requieren que persigas y elimines a enemigos, pero cuando vacías un cargador tras otro en la cabeza de un motorista empiezas a sospechar que es invencible y que te está llevando por un guión casi imperceptible de persecución antes de dejarte que lo cosas a balazos. Esta invulnerabilidad nunca se avisa, sólo la experiencia y varios cargadores te la enseñan,y la sientes como un golpe bajo. Pero es solo un ligero tropiezo en la amplitud de *GTA IV.* Examinando la creación de Rockstar de forma minuciosa se aprecian otros defectos menores. Muy de vez en cuando responder una llamada telefónica te impide de correr o entrar en vehículos, algo grave si estás en medio de un tiroteo. A veces tu coche se evapora en medio de una escena de vídeo o al empezar de nuevo una misión. Y un viejo bug conocido en la versión review hace que los dos carriles del tráfico acaben juntándose en uno, lo que provoca que colisionen varios coches y tiene un resultado fatal si te pilla cerca conduciendo una moto. *GTAIV* no está exento de impurezas, como poping en algunas texturas y algunas imperfecciones, pero son insignificantes dada la brutal escala del juego. Llevar a cabo una obra tan ambiciosa implica que los fallos son inevitables, y, al mismo tiempo, que los que tiene se toleran.

Algo que puede causar más división de opiniones es el modelo de conducción; los de *GTAIV* son los coches más coloristas de toda la serie, casi rozando el dibujo animado, con una suspensión inestable, dirección dura y tendencia a dar vueltas



La cobertura es esencial: en muchas misiones tendrás que usarla rápidamente y en terreno abierto.



Robar coches tiene mayor implicación que en *GTA* anteriores; ahora rompes las ventanillas con un arma, con el codo o disparándoles. Una vez dentro puedes apremiar a Niko mientras hace el puente.





Las motos son la mejor forma de evitar los atascos en las autopistas, y son los mejores vehículos tomando curvas y girando. A pesar de ser muy estables, pueden llevarte a sufrir serios accidentes de tráfico.





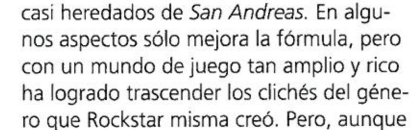




Al sacar a gente de su coche para robárselo, aparecen situaciones diferentes, algunos se resistirán por la fuerza. Apúntales con una de tus armas y verás como entienden la situación entre sollozos.

de campana si te das un toque con el bordillo a cualquier velocidad. Si juegas con él después de haber pasado tiempo con *Burnout Paradise*, puede ser frustrante, pero en la conducción de *GTAIV* puedes alcanzar la maestría, haciendo las persecuciones cuestión de control más que de velocidad. Contribuyendo al placer en el volante tenemos también al nuevo sistema de búsqueda. Una circunferencia dentro del radar te limita el área del que debes escapar. La evasión acaba siendo un poco *Pac-Man*, forzándote a correr y meterte por callejuelas y callejones lograrlo.

Sin duda, *GTAIV* representa un avance en la serie en casi todos y cada uno de sus elementos, aunque algunos logros vienen casi heredados de *San Andreas*. En algunos aspectos sólo mejora la fórmula, pero con un mundo de juego tan amplio y rico ha logrado trascender los clichés del género que Rockstar misma creó. Pero, aunque es lo suficientemente valiente como para moverse más allá de los simples tiroteos y explosiones, no replantea con fuerza algunos de los elementos más masoquistas de sus predecesores, deja algunos elementos por pulir y a veces te sorprende con trucos ya sabidos. Pero al final estas cosas importan bien poco, no solo por la cantidad de contenido, tan diverso que te olvidas de los bugs, sino porque su repertorio de personajes está tan brillantemente retratado que hace que te vincules con ellos de forma pocas veces lograda en los videojuegos. La plantilla básica es la misma que antes, con algunos de sus elementos ligeramente desgastados, pero no es sólo lo que haces en este mundo, si no lo que te hace sentir. Existen pocos juegos que transmitan tanto entretenimiento, y seguramente pasará mucho, mucho tiempo hasta que alguien pueda alcanzar las titánicas proporciones de esta visión. **[10]**







Como en *GTA* anteriores, los puentes hacia las otras islas están cerrados al principio. El pretexto es el peligro terrorista. Puedes llegar a ellas por mar. Pero te avisamos: si lo haces, tendrás seis estrellas en el medidor de búsqueda policial. Claro, que eso es lo que todos buscamos cuando empezamos un nuevo *GTA*...

Delincuencia en grupo



Se accede al multijugador online por el teléfono, aunque siempre ingame, pero, a diferencia de *Burnout Paradise*, no aparecen jugadores en tu mundo, sino que te lleva a un lobby. Existen bastantes modos de juego nuevos y permite un buen nivel de personalización. Aunque el Deathmatch y el Race quedan mermados por la variante de proteger al VIP que es Policías y Ladrones, Cerco de Seguridad Nacional o Mafia Work por equipos, donde los jugadores deben ganarse el favor de la mafia rusa cumpliendo los encargos antes que los rivales.



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

PLATAFORMA: PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 39,95 €
DISTRIBUCIÓN: SCEE ESTUDIO: PLYPHONY DIGITAL

Aspecto arrebatador



A menudo, *Prologue* resulta sorprendentemente realista. Los interiores de los coches están detallados, y los reflejos no sólo se ven en tu coche, sino también en los de tus rivales. Y todo ello, a 60 frames por segundo. Pero también se hace visible toda caída de la tasa de frames o fallo gráfico. En Suzuka, cuando los coches se agolpan al inicio de la carrera, se puede sufrir de alguna que otra leve ralentización, las vistas interiores son propensas a sufrir de screen tearing, el polvo levantado en las zonas de hierba presenta un movimiento vertical extraño y se ve mucho aliasing. No lo decimos por ser tiquismiquis, pero esta serie ha destacado siempre por unos gráficos exquisitos.

Kazunori Yamauchi, director del juego, ríe tras las declaraciones de un miembro del estudio, responsable del Mitsubishi Lancer Evolution X, que confirman que juego y realidad se están fusionando: "estamos trabajando para permitir la conducción deportiva usando sólo el volante y el pedal de freno, [para que así] todo el mundo pueda disfrutar de ella". Esta entrevista se encuentra en uno de los documentales descargables de Gran Turismo TV, testimonio en HD del aprecio de la serie por los coches.

En *Prologue* se ha puesto mucho cariño en el diseño de todas las curvas, rodeadas de ruinas italianas o de una mansión japonesa; todo ello mostrado por una cámara que se mueve de forma lenta y suave. Los menús aparecen y desaparecen con un ritmo suave e hipnótico, mientas suena el jazz particular de *GT;* todo está muy pulido. También se ha puesto especial atención a la navegación; la selección de vehículos se lleva a cabo ahora a través de un menú flotante de la pantalla principal, en vez de recurrir a una pantalla nueva que necesite tiempo de carga.

El conjunto genera esa magia especial que ha sido siempre el punto fuerte de *Gran Turismo;* cambiar de marcha es completamente satisfactorio. Las carreras se dividen entre Arcade y Evento. En el primero están las carreras, contrarrelojes y pruebas de conducción (que repiten tras *Gran Turismo HD Concept* y que son un nuevo añadido desde el lanzamiento japonés de *Prologue),* aunque la selección de vehículos se verá limitada a los que compres usando el dinero que ganas en los Eventos. Hay que elogiar que los eventos son muy variados, con pruebas de adelantar a tantos competidores como sea posible en una vuelta, o contrarrelojes de diez minutos, o carreras sólo para una marca y clase de vehículo particular. Se consigue así acabar con la aspereza de *GT4 Prologue,* e incluso acercar *GT* al espíritu de *Project Gotham,* pese a que debes conseguir dinero para comprar nuevos coches.



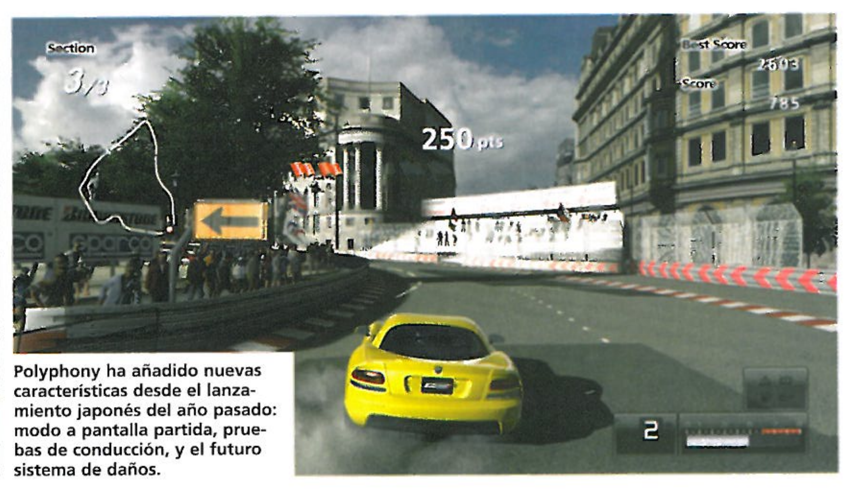
El online es un nuevo añadido, pero no es muy completo, ya que ofrece poca selección de niveles de habilidad, ni permite formar grupos y sufre del lag.

Una vez en la pista, y tras hacer los ajustes de rigor con las ayudas de conducción, se hace patente que se ha refinado mucho el modelo de conducción de *GT,* aunque, como es habitual, es difícil percibirlo en los coches más lentos, pero cobra personalidad al volante de vehículos como el Nissan GT-R Concept, con su satisfactoria inestabilidad al tomar curvas a gran velocidad. Las seis pistas del juego se transforman con sólo utilizar un coche diferente. Por su parte, la IA de los rivales tiene su propia personalidad, con coches que, con frecuencia, pierden el control o frenan demasiado en las curvas.

Por mucho que *Gran Turismo TV* y su escaparate empujen a *Prologue* para intentar convertirlo en una experiencia multimedia, las carreras en sí se acercan más a lo que es un juego (un poco menos frío, con algo más de diversidad y carácter) sin sacrificar ni un ápice su profundo amor por los coches. Como avance del título completo, *Prologue* sirve como confirmación de que en Polyphony conocen bien el resto del mercado de juegos de conducción. Se trata de una demo generosa, difícil de ignorar. **[7]**







Polyphony ha añadido nuevas características desde el lanzamiento japonés del año pasado: modo a pantalla partida, pruebas de conducción, y el futuro sistema de daños.



PENNY ARCADE ADVENTURES: EPISODE ONE

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 20 $
DISTRIBUCIÓN: GREENHOUSE ESTUDIO: HOTHEAD

Ser o no ser 2D



Uno de los mejores aspectos de *Episode One* es la aplicación para crear personajes, que genera tu personaje en 3D y en 2D, para las escenas de vídeo y los diálogos. Aunque la selección de características y sombreros es limitada, ver el resultado final representado con ese estilo personal de Krahulik es una de la pocas emociones que se les ofrece a los aficionados lo bastante fieles como para hacerse con este juego. Al final, puedes salvar la partida para conservar al personaje durante toda la serie.

Penny Arcade es un cómic online que lleva bastante tiempo triunfando, llegando a convertirse en una parte importante del mundo de los videojuegos, con tanta relevancia como las grandes páginas de noticias y análisis; una muestra clara de lo que pueden llegar a lograr los aficionados a los videojuegos cuando se dedican a algo en cuerpo y alma. Las distribuidoras piden a gritos salir en las tiras de tres viñetas y la audiencia fiel está impaciente por ver qué gran título será el objeto de burla o adoración. Cabría esperar que todos estos años de cómics basados en la crítica a los videojuegos sirviesen de inspiración al escritor Jerry Holkins y al artista Mike Krahulik para crear un buen número de gags sobre el desarrollo. Sin embargo, este primer episodio de una serie que tiene por título *On the Rain-Slick Precipice of Darkness* es un juego que, de no ser el suyo, sin duda esta pareja destruiría y ridiculizaría sin piedad.

El juego está ambientado en un nuevo universo steampunk poblado por el extenso abanico de personajes del cómic. Pese a que argumentalmente se presenta la típica aventura de ir en busca de algo, el eje central del juego parece ser una sucesión interminable de simples batallas activas inspiradas en los JRPG. La novedad es que, junto a las habituales opciones de ataque, objeto e invocación, puedes realizar un bloqueo con el que contrarrestar cualquier ataque. Al pulsar la barra espaciadora en el momento preciso durante la larga animación de preparación para el ataque de tu antagonista, conseguirás bloquear el golpe y efectuar un contraataque; aunque sólo si aciertas en el nanosegundo preciso.

Final Fantasy ofrece zonas inmensas que explorar, para compensar los combates repetitivos. *Penny Arcade* no se permite tales lujos: la acción sólo se desarrolla en tres niveles de tamaño modesto.

Desgraciadamente, el añadido de esta opción al sistema de batalla, atenta contra la experiencia de juego. Los enfrentamientos se decidirán sólo en base a bloquear la mayoría de los ataques mientras que los enemigos se vuelven cada vez más poderosos, acorde con el aumento de nivel constante de los tres protagonistas. Lo que es peor, cada movimiento tiene su momento adecuado, con lo que hasta los veteranos de *Final Fantasy,* expertos de las batallas activas, se enfrentarán sin quererlo a la pantalla de "¿Quieres continuar?" una y otra vez, mientras tratan de identificar la maniobra, para luego repetirla constantemente. En conjunto, ofrece esa nada agradable sensación de que se trata de un millar de dolorosos minijuegos de ensayo y error. De este modo, se acaba con toda la posible profundidad y complejidad que las batallas podrían presentar por si solas. Si hubiese un gran mapa por explorar y variedad de tareas por realizar, aún podría tener cierto atractivo, pero con sólo tres zonas discretas y misiones que se basan, únicamente, en los combates, no hay mucho de dónde sacar.

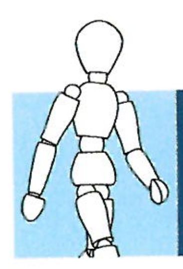
Sin duda, el futuro de la serie no parece prometedor. Ni los dibujos a mano ni los diálogos humorísticos son capaces de arreglar los problemas básicos de la experiencia de juego. **[4]**



Las animaciones están muy bien logradas, y se adaptan al estilo artístico, pero son una muestra de lo mal llevados que están los movimientos de bloqueo.

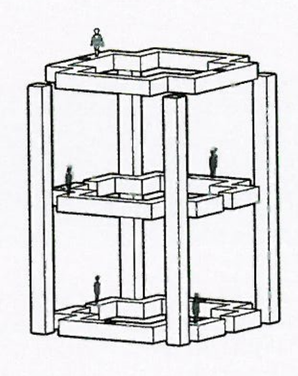


Los diálogos están muy bien escritos, aunque algo cargados de blasfemias y humor escatológico. Sin la ayuda de los post del blog de la web, los recién llegados no entenderán algunos gags clásicos del cómic.



ECHOCHROME

PLATAFORMA: PS3, PSP LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE DISTRIBUCIÓN: SCEE ESTUDIO: SCE STUDIOS JAPÓN

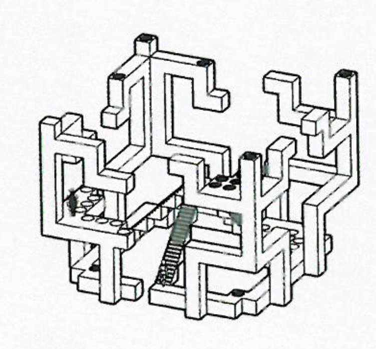


El llamativo estilo visual de Echochrome consigue que los niveles cargados de diferentes perspectivas sean claros y fáciles de interpretar.

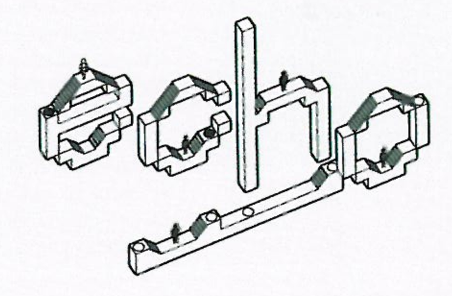
El concepto central de *Echochrome* es simple, brillante, y desconcertante. Imagina un mundo en el cual puedes manipular las estructuras en 3D, pero las atraviesas en 2D. Basta con que dos plataformas parezcan estar unidas para que lo estén, con girar la vista hasta que parezca que se juntan. De este modo, se forma un objeto único que puede recorrer el personaje que controlas, un maniquí de dibujo, que mientras avanza buscando los "Echos". El objetivo principal del juego será recolectar estas sombras parpadeantes con forma humana.

La resolución de puzles que presenta Echochrome gira en torno a esta habilidad de retorcer las leyes de la perspectiva. Por ejemplo, los agujeros permiten al jugador caer en plataformas que, en realidad, no están debajo, pero parece que sí porque se trata de un plano bidimensional. Para esquivar obstáculos, podrás utilizar reglas similares como mover las estructuras para conseguir que un pilar oculte un agujero, que, si no se ve, es como si no estuviese, el maniquí pasa por detrás del pilar y sale por el otro lado. Para buscar la solución hay que hacer rotar todo el nivel: bloques en blanco y negro, escaleras, agujeros y plataformas para saltar que flotan en el aire, acompañadas de unas melodías de cuerda que desentonan bastante.

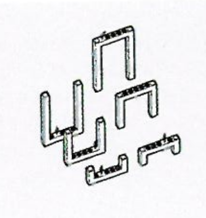
Al principio es una experiencia asombrosa; es de ese tipo de conceptos que, al asimilarlos en todo su esplendor, puede provocar una sorpresa similar a la de Keanu Reeves en *Matrix*. La habilidad para inclinar o doblar los niveles ofrece tantas opciones que a menudo no sabes si has descubierto la solución predeterminada o has usado mal las leyes físicas que se te ofrecen y has logrado tu objetivo al sobrepasar los límites. Si, por ejemplo, te caes a través de un agujero, gira con rapidez las plataformas para evitar la caída en picado del maniquí. En ocasiones, será algo completamente aleatorio. Por cada momento con la boca abierta tras haber descubierto una solución, te topas con otras tantas victorias inesperadas fruto de una equivocación tuya al mover el escenario.



Los círculos negros son agujeros por los que caes al nivel inferior; los blancos te impulsan hacia arriba. Donde aterrices depende de la lógica del juego, que recuerda a Orosz.

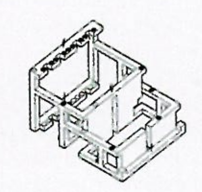


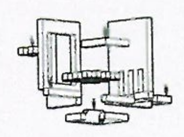
La presentación es algo seca, pero hay momentos de humor, como este nivel y otro que pone "hello". La voz femenina, similar a la de Portal y que te agasaja con un "ups" cuando fracasas, se hace odiosa pronto.



Las reglas que marcan tus éxitos, sean intencionados o no, parecen ser sólidas e inalterables, pero hay algunas desviaciones que ponen a prueba la paciencia. El juego se asegura de que no puedas crear ciertas rutas: la suave rotación del escenario pasa de largo cuando lo intentas. Tal vez sea para evitar los caminos fáciles que reducirían el nivel del reto, pero da la impresión de que se trata de un truco barato. Luego están los fallos ocasionales gracias a los cuales puedes atravesar zonas no conectadas, o por culpa de las cuales no puedes utilizar rutas aparentemente válidas. No son grandes problemas, pero sí lo bastante importantes como para plantearte si esa libertad para alterar la perspectiva no será, irónicamente, una mera ilusión.

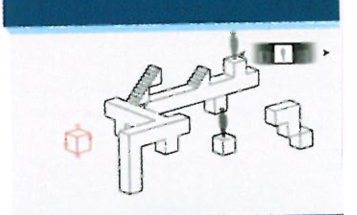
Echochrome ofrece una experiencia rara e idiosincrásica, y un reto importante en sus niveles más altos. Un gran ejemplo de juego imaginativo que recorre un camino poco conocido. **[7]**





El objetivo es llegar a las sombra, llamadas "Echo". Los escenarios más simples pueden llegar a ser tan correosos como las últimas y complejas construcciones.

Crea tu propia jaqueca



Además de tener cerca de 60 niveles que puedes seleccionar a tu antojo o disfrutarlos de forma aleatoria (sin olvidarse del futuro contenido descargable), *Echochrome* ofrece un extenso editor de niveles para que crees tus propias pesadillas a lo Escher. Aunque es un puzle de por sí, ya que calcular los ángulos necesarios para conseguir que funcione la mecánica del juego requiere mucha experimentación. Pero merece la pena perseverar.



PRO BASKET MANAGER

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: 21 MAYO
PRECIO: 29,95 € DISTRIBUCIÓN: PLANETA DEAGOSTINI INTERACTIVE ESTUDIO: U-PLAY

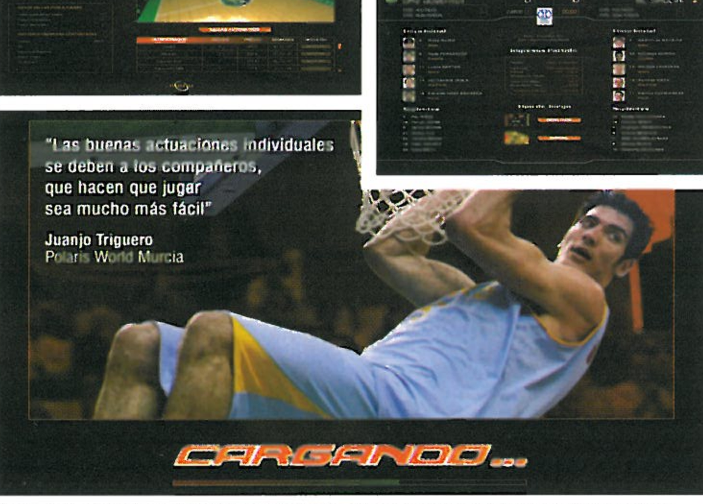
Sólo diré una cosa: Ba-lon-ces-to". Nadie pudo pensar cuando Pepu Hernández dijo estas palabras tras el mundial de Japón que podían llegar a plasmarse en un mánager de baloncesto más que digno, ¡por fin!, y que fuese el primer trabajo de un estudio español: el barcelonés U-Play.

Con una interfaz que no asustará a los novatos y en la que los veteranos de los mánagers se sentirán como en casa, *Pro Basket Manager* te permite controlar desde las vallas publicitarias al coste de las entradas, la ampliación de tu cancha o a si Rudi Fernández debe jugarse el triple en el último segundo de partido.

Por supuesto que queda aún mucho trabajo por hacer, y U-Play es muy consciente de que en las sucesivas ediciones del título debe ir puliendo detalles. La música es, más que repetitiva, cíclica y se hace odiosa a las pocas horas de juego. Se echa en falta la simulación de los partidos con jugadores en 3D, puesto que el título se limita a ofrecer, como mucho, una serie de puntos y cruces que indican la posición desde la que lanza el jugador y si ha anotado o no. Una segunda opción es seguir las jugadas mediante texto, y te enfrentas a algunas expresiones raras como "la tablilla" en lugar del tablero o "la esférica" en lugar de la pelota junto a frases memorables como: "¡Qué bruto! F. Vázquez da un rodillazo en los innombrables a Hdez. Sonseca". Y da la sensación, como en otros mánagers, de que tienes muchas más posibilidades de ganar si sigues el partido que si saltas directamente al resultado final.

Si optas por llevar un equipo grande, tal vez te favorezca tomar decisiones arriesgadas: invierte un pastón en comprar jugadores, porque el dinero de los patrocinadores y la paciencia de la directiva (hasta cinco semanas puedes estar en números rojos sin que te echen) te lo permitirán y te saldrá bien la jugada.

Pro Basket incluye todas las categorías más importantes de España, hasta la liga EBA, además de un montón de países. Pocas cosas tan gratificantes como aupar a tu equipo desde la LEB Plata e intentar que dispute la Euroliga, sin enfrentarse a la dificultad frustrante de los mánagers de otros deportes. Es un título hecho por y para amantes del baloncesto que viene a llenar el hueco que dejó *Pc Basket*. Esperamos la siguiente entrega con ganas. **[7]**



Es impresionante la base de datos y las estadísticas. Estaría bien poder consultar en cualquier jornada estadísticas generales como el ranking de anotadores, reboteadores...

Frases de los jugadores durante las cargas, expresiones ya míticas ("ra-ta-ta-ta", "jugón"), un acertadísimo doblaje de Juanma Iturriaga... todo rebosa pasión por el baloncesto.



SPEEDBALL 2 TOURNAMENT

PLATAFORMA: PC LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
PRECIO: 29,95 € DISTRIBUCIÓN: FROGSTAR INTERACTIVE PICTURES / NOBILIS ESTUDIO: KYLOTONN



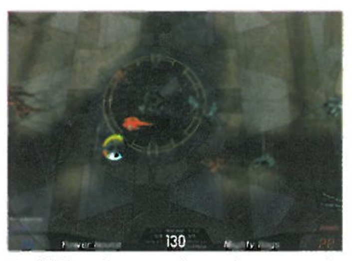
Hay muchas posibilidades de personalización de tu equipo, desde sus estadísticas de velocidad individuales hasta el color de los trajes.

Recuerdas *Speedball 2?* Eran buenos tiempos, ¿verdad? La nostalgia que nos invade (de cuando los geranios crecían en el balcón y nuestro viejo Amiga hacía de anfitrión de infinidad de campeonatos) puede resultar peligrosa a la hora de enfrentarse a este juego. No es injusto hacer la comparación: estamos ante *Speedball 2 Tournament,* no ante Speedball 3, porque ese factor nostálgico es esencial para atraer a los jugadores. Además, le debe mucho más que la marca al título anterior.

Tournament es *Speedball 2* pero con mejores gráficos y el potencial del juego online. Pero, ¿todavía mantiene su atractivo *Speedball 2?* Lo cierto es que gira tanto en torno a su predecesor que le acaba pasando factura; los nuevos movimientos, como esprintar, esquivar o saltar, no alteran demasiado la forma de juego, avanzando y retrocediendo. Hasta el escenario es el mismo de siempre, con la misma colocación de estrellas y teletransportes: no hay ninguna característica que permita individualizar ninguno de los cuatro estadios, aparte de su aspecto.

Visualmente, el juego cumple perfectamente. Sin embargo, hay algo antiséptico en su diseño, especialmente en el de los equipos, que se alejan mucho de los hombres metálicos y pixelados del original. Los viejos diseños tenían encanto y maestría, pero la decisión de detallar estas representaciones en vez de reinventarlas hace que el aspecto del nuevo juego sea demasiado neutro.

Posiblemente ha sido difícil trabajar con *Speedball 2 Tournament,* porque parece tener miedo de realizar cambios importantes que provoquen una reacción negativa de los aficionados. No es un mal juego en absoluto, pero tampoco logra superar a ese predecesor de 16 años de edad cuyo nombre utiliza. **[5]**



Es difícil esquivar y esprintar a la vez que utilizas las teclas WASD para correr hacia arriba, abajo y los lados. Hace falta un buen mando para disfrutar al máximo del juego online.



UEFA EURO 2008

PLATAFORMA: PS3 (VERSIÓN ANALIZADA) 360, PC, PS2, PSP
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 69,95 (360, PS3), 39,95 € (PS2, PSP), 29,95 € (PC) DISTRIBUCIÓN: EA ESPAÑA
PRODUCCIÓN: EA ESTUDIO: EA SPORTS

Es innegable que la competición continental que se celebra este verano en Austria y Suiza es el evento deportivo del verano. Haciendo uso de la licencia oficial de la Eurocopa 2008, y de la notable base del último *FIFA,* EA presenta esta revisión que difiere en pocos aspectos del título lanzado 6 escasos meses antes. Es imposible lanzar un producto genuinamente diferente con esta diferencia de tiempo. En esa situación, EA Sports se ha centrado en pulir la base tanto jugable como visual de *FIFA 08,* logrando un mejor acabado general y corregir ciertos detalles criticables; la física del balón es ligeramente superior y más natural, los jugadores responden más rápido, los partidos son más fluidos y los modos online son ciertamente adictivos y suponen uno de los mayores logros del título.

No obstante, todavía quedan fallos en los que EA Sports debe seguir trabajando y que deberían haberse revisado. La IA defensiva de los jugadores de tu equipo es nula, siguen girándose con lentitud, el sistema de regates no es intuitivo y acaba funcionando de forma aleatoria, apenas se diferencian los combinados nacionales, una selección débil como Croacia puede ser "el Brasil europeo" y las injusticias que comete la CPU; defender un dos para cuatro supone una desventaja, mientras que no se puede superar el ataque en un dos para uno.

Pero con este *UEFA,* EA Sports pone en una gran tesitura a los seguidores que ya tienen *FIFA 08* en su estantería; ¿deben invertir los 69 euros que cuesta en consolas de sobremesa a cambio de un título, que pese a ambientarse en la Eurocopa y corregir ciertos aspectos –también dejar otros descuidados– no aporta una experiencia significativamente diferente?. Al menos así, Raúl jugará con España. **[6]**







Los modelados de los jugadores son mucho mejores y más cuidados que en *FIFA 08*.



Manolo Lama y Paco González ceden el micrófono a Pepe Domingo Castaño y Javier Lalaguna, como es tradicional en la serie. El resultado es bueno pero su carisma no iguala a los del Carrusel.



APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
DISTRIBUYE: NINTENDO ESTUDIO: CAPCOM



El fiscal de este episodio es Klavier, estrella del rock y niño prodigio de los juzgados. No llega al nivel de Godot en Trials and Tribulations, pero ofrece buenos temas musicales

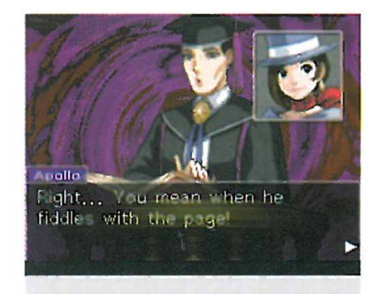
Justice no es sólo un mero sucesor del exitoso Wright, sino que además es la primera entrega de la serie *Ace Attorney* desarrollada específicamente para DS; por eso mismo, será sometida a un minucioso examen por parte de los aficionados. El port directo del primer *Phoenix Wright* de GBA contaba con un caso extra en su adaptación para DS. Desgraciadamente, lo que parecía ser un prototipo resultó ser el juego final.

Los enfrentamientos en el juzgado giran mucho en torno a la habilidad de Justice para percibir los pequeños tics que demuestran que un testigo oculta algo. Pero aparte de eso y de algunos artilugios forenses que se controlan con la pantalla táctil, pocos más cambios hay con respecto a los ports de GBA.

Todos los elementos del juego siguen estando muy limitados, ya sea el proceso de investigación, estilo aventura gráfica, o el riesgo de ser penalizado por hacer falsas acusaciones en los juicios; su papel es secundario, dando clara prioridad a la historia. Se ha potenciado la carga emocional de cada caso gracias a las secuencias de introducción en FMV, que permiten revivir las absurdas situaciones de los crímenes.

Como siempre, *Justice* da lo mejor de sí mismo cuando interactúas con una serie de personajes muy carismáticos. La decisión de que Justice forme pareja con la maga Trucy (la cual prepara ilusiones durante los cuatro casos) añade un toque distintivo más propio de las series de detectives; esto supone una bocanada de aire fresco tras el repetitivo ángulo de la médium espiritual de las aventuras de Wright.

Resulta interesante ver cómo el argumento llega a poner en entredicho al sistema judicial de los juegos originales y se llega a sugerir el cambio del mismo. Si Capcom le da una oportunidad, también podría llegar a ser un buen juego. **[6]**





Observar a un testigo durante el juicio, a la busca de tics añade todo un nuevo reto visual a un juego que se basaba en puzles de lógica.



ECO CREATURES: SAVE THE FOREST

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (JAPÓN, EEUU) SIN CONFIRMAR (EUROPA) PRECIO: 34,90 $
PRODUCCIÓN: MAJESCO ESTUDIO: LIGHTWEIGHT



A pesar de ser una especie de gigante, tu personaje muere fácilmente y debe recorrer un buen trecho desde el punto de reaparición. Cuando llegas, tu ejército se ha dispersado.

Las ardillas son la última defensa ante la intrusiva y malvada industrialización. A grandes rasgos, ese es el mensaje ecológico que *Eco Creatures* utiliza como base, un enternecedor juego de estrategia en tiempo real respaldado por la WWF, el Fondo Mundial para la Naturaleza. Las preocupaciones ambientales de *Eco Creatures* quedan en un nivel bastante sutil, aunque inferior al que empleó el Capitán Planeta.

Esto habría estado bien si el juego fuera lo suficientemente accesible como para llegar a un público joven y concienciarlo. Desafortunadamente, y pese a que estos protagonistas casi de peluche y su habilidad para comandar ejércitos de criaturas de madera encajan en un título infantil, *Eco Creatures* es un amasijo de ideas caóticas con un control demasiado serio.



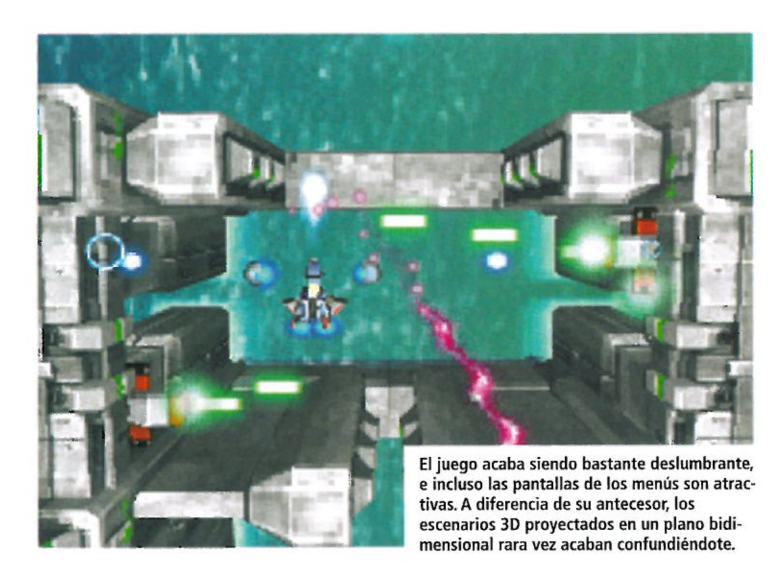
Las ardillas azules pueden volar y transportar a otras unidades y objetos. Pero seleccionarlas y conseguir mantener su interés es más arduo de lo que debería.

Las ideas del juego y su método de ejecución son tan poco intuitivos que te fuerza a jugar el tutorial con especial atención, y, a la vez, son tan simples que es inevitable percibirlos como tediosos y llenos de patrones previos. Y los controles son casi la mitad de la batalla (emplearlos con cierto grado de acierto es otro tema), especialmente cuando continuamente seleccionas las unidades que no quieres y el movimiento de tu stylus interfiere con elementos del escenario o con los propios menús. Esto último acaba haciendo que accidentalmente des órdenes que no tocaban. Estas molestas situaciones se agravan por el limitado tamaño del escenario y por el hecho de que tus amigos del bosque perderán la concentración en cuestión de segundos y se dedicarán a pasear. Aunque existen puzles que implican al escenario, su mayor reto es simplemente guiar a estos estúpidos animales de un punto del mapa a otro, lo cual es un añadido irritante que los RTS no necesitan.

Fuera de las misiones, *Eco Creatures* recoge ideas interesantes en cuanto a subir de nivel y mejorar tu ejército, pero esa aportación acaba lastrada por que la jugabilidad es aburrida, frustrante y sin profundidad. Todo junto, se percibe como un lío, y ése no es el tipo de mensaje que la WWF querría enviar para intentar salvar a la naturaleza. **[4]**

NANOSTRAY 2

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 24,95 €
PRODUCTOR: MAJESCO ESTUDIO: SHIN'EN



El juego acaba siendo bastante deslumbrante, e incluso las pantallas de los menús son atractivas. A diferencia de su antecesor, los escenarios 3D proyectados en un plano bidimensional rara vez acaban confundiéndote.

La DS ha tenido pocos shooters de scroll lateral en su catálogo. Quizás porque los desarrolladores interesados en ello probaron el primer *Nanostray* y concluyeron que la combinación de shooter con Stylus era muy pobre. Con ese juego, el hecho de que a veces tu mano tapase parcialmente la pantalla hacía incluso más difíciles los intercambios de proyectiles espaciales. *Nanostray 2* ha llegado a la misma conclusión, y relega al stylus únicamente a los menús.

Con este método de control más conservador, *Nanostray 2* ha centrado sus novedades en el catálogo de armas. Puedes elegir de nuevo entre diferentes armas, pero únicamente afectan a tu disparo alternativo. No puedes cambiar tu arma primaria, pero es en realidad el elemento más versátil de todo tu armamento. Después de derribar las dos primeras oleadas de naves enemigas, recibes *power-ups* para incluir dos satélites de apoyo que disparan proyectiles en la dirección que elijas. En la pantalla de equipamiento decides su ángulo y su posición alrededor de tu nave (hay tres diferentes y puedes cambiarlas a lo largo de la misión). Son una parte vital de la jugabilidad y algunas misiones te obligan a pensar cuidadosamente sobre cual será su mejor emplazamiento.

Las ocho misiones están bastante animadas, son largas y bastante duras, una mezcla de peligros y combate con un sistema basado en tiempo real para poder sumar combos que maximicen puntuaciones. Si mueres en un punto intermedio de la pantalla, debes repetirla desde el principio; *Nanostray 2 hace* pocas concesiones al jugador casual.

No obstante, hay algunos fallos de colisiones aparte y algunas batallas contra jefes finales poco inspiradas, *Nanostray 2* hace suficiente para ganarse una honorable mención en el género, incluso aunque la competencia que haya encontrarse en él sea escasa. **[7]**



Aparte de la campaña, *Nanostray 2* presenta 32 desafíos que desbloquean minijuegos –clones de Breakout y del estilo–. A pesar de la sosa recompensa, están bien construidos.



BANGAI-O SPIRITS

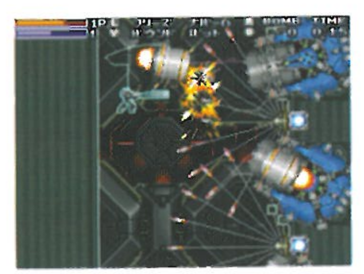
PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (JAPÓN) 12 AGOSTO (EEUU) SIN CONFIRMAR (EUROPA) PRECIO: 48,90 €
PRODUCCIÓN: TREASURE ESTUDIO: ESP

Como *WarioWare* antes, *Bangai-O Spirits* es un ejercicio de emplear los principios básicos del videojuego en un torrente de micro-niveles. Pero donde ambos juegos difieren es en la ejecución. Si *WarioWare* es una introducción a los principios del juego casual, *Bangai-O* es lo que se podría esperar de Treasure, una clase magistral en juego hardcore extremo; 160 niveles, cortos y exigentes, basados en el mismo motor, reglas y elementos del *Bangai-O* clásico de las N64 y Dreamcast, que ven como sus partes constituyentes se separan y funcionan de forma independiente.

Y ello aunque pilotas un mech que tiene como máximo diez píxeles de altura y el tamaño de un puntero de ratón. Puedes escoger dos armas de entre siete más el milagroso apoyo de la famosa lluvia de 100 misiles de esta serie que se libera con los dos gatillos y cuya potencia y ferocidad aumenta dependiendo de lo cerca que estás de caer ante los proyectiles enemigos. Estos fundamentos se aplican a una variedad de estilos de juego y retos diferentes. A veces un puzle, otras un *beat'em up,* pero siempre siendo un shooter, el repertorio de los coloridos niveles siempre deslumbra.

En contraste, la presentación es parca y más funcional. Varias fases de introducción (opcionales) te enseñan lo más básico del juego. Seguidamente puedes escoger a cual de los 160 niveles de *Bangai-O* quieres enfrentarte, en cualquier orden. Cuando completas uno, el juego almacena el tiempo que has tardado y el número de puntos que has acumulado. La dificultad pronto sube, notándose en el tiempo que tienes para completar la pantalla.

En contraste a *WarioWare,* el valor de *Bangai-O Spirits* aumenta con el tiempo; no puedes dejar de intentar superar sus 160 desafíos hasta que los completas. Aunque sea el título más fragmentado de Treasure –por motivos obvios–, no tenga una historia y personajes carismáticos e incluso carezca de un marco donde encuadrarse, *Spirits* es pura y cruda delicia. **[9]**





Las siete armas se pueden combinar para crear efectos híbridos. Es vital encontrar la combinación adecuada para cada momento. Este puzle es imposible de superar de otro modo.



El editor de niveles es uno de los más potentes que se han visto: se puede editar hasta en el modo principal. Los niveles se pueden cambiar online como ficheros de audio que se reproducen en el micrófono de la DS.



ASSASSIN'S CREED: ALTAÏR'S CHRONICLES

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 39,95 €
PRODUCCION: UBISOFT ESTUDIO: GAMELOFT



El combate incluye algún elemento de las contras y combos del original. Dadas las pésimas animaciones, son difíciles de aplicar y es mucho más práctico machacar botones para abrirte camino.

Unos checkpoints generosos suelen ser una muestra de confianza en el diseño de un videojuego, de que es lo suficientemente robusto como para proporcionar retos y longevidad y evitar la frustración. Pero en *Altair Chronicles* hay una auténtica inundación de ellos y acaban revelandose como intentos de mitigar la gran cantidad de errores, bugs y fallos de los que está plagado este fugaz título de siete horas.

El problema principal es que Gameloft ha creído mejor dar a Altair un entorno en 2D en lugar de sus tres dimensiones, y muestra la vista desde un ángulo fijo que, de forma continua, deja fuera de cámara elementos importantes del escenario cuando se mueve. A veces los elementos arquitectónicos nublan la vista del asesino, no logran aplicar transparencias. También es terrible su intento de aportar profundidad: encontrar las cuerdas es más un trabajo de suerte y fe, y saltar de techo en techo se confunde con intentos de escalarlos. Los movimientos de las espadas, en cambio, son directamente imposibles de juzgar.

Aunque existe una historia muy rudimentaria envolviendo esta búsqueda del cáliz sagrado en este capítulo cuya acción es anterir al polémico y sobrevalorado título del año pasado, avanzas guiado por una serie de flechas verdes que te indican el camino hacia el siguiente checkpoint. Olvídate de la libertad del original.

Aporta algo de variedad con sus asesinatos, escuchas, hurtos y confesiones forzadas. Las dos últimas se representan como dos minijuegos con el stylus, las confesiones con un estilo *Elite Beat Agents*.

El error en el planteamiento de cambiar 3D por 2D hace perder a Altair toda la belleza y naturalidad en sus movimientos, y añade una cantidad ingente de asesinatos gratuitos. Esta cruenta continuación ni se acerca al original ni aprovecha las características del hardware. Y todos esos checkpoints sugieren que Gameloft lo sabe. **[3]**

Curiosamente para un juego de DS, *Altaïr's Chronicles* incluye pantallas de carga. Los minijuegos presentan estéticas diferentes en la línea del juego principal y te hacen tener el stylus a mano. Afectan a la ambientación.



SOUL NOMAD & THE WORLD EATERS

PLATAFORMA: PS2 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (JAPÓN, EEUU) 20 JUNIO (ESPAÑA) PRECIO: 44,95 € DISTRIBUCIÓN: VIRGIN PLAY PRODUCCIÓN: KOEI ESTUDIO: NIPPON ICHI



Puedes colocar a los personajes delante, en el medio o en la parte de detrás del escuadrón según su tipo de arma y habilidades. Es clave para ganar crear equipos compensados.

Parece que las ideas de Nippon Ichi necesitan dos intentos para ser perfectas. Si *La Pucelle Tactics* fue el primer raid dentro de las fronteras del SRPG, *Disgaea* fue la incursión total en ese género. *Phantom Brave* eliminó esa apariencia de tablero de ajedrez pero fue *Makai Kingdom* el que aportó libertad. Siguiendo esta argumentación empírica, *Soul Nomad* actuará allanando el camino para un próximo título no tan imperfecto.

El núcleo del juego es bastante inteligente. Soldados, magos y otras unidades deben agruparse juntas en distintas "habitaciones", una metáfora física para lo que en realidad son pelotones. Estas habitaciones contienen hasta un máximo de nueve huecos en diferentes formaciones y puedes asignar a cada uno un personaje diferente. Los escuadrones están representados en el mapa por un icono, que se desplaza, ataca y defiende siguiendo los cánones del SRPG. Cuando comienza un enfrentamiento, el juego cambia a una perspectiva lateral estilo *Advance Wars,* y los miembros del escuadrón realizan sus acciones en turnos, con un giro interesante del sistema habitual.

Visualmente es el título menos espectacular del estudio para PS2, un problema que nace no sólo de la mala calidad de sus sprites y de lo básicos que son los objetos en 3D, sino también del discreto nivel de un



Los pelotones reciben bonus llamados "decors". Según avanza el juego se incrementa el número de escuadrones y las habitaciones que pueden contener para asignarles unidades.

gran número de elementos visuales del título. Las conversaciones con los NPCs son muchas veces sosos diálogos. Y los mapas son texturas en 2D con montañas y valles dibujados con líneas repletas de jaggies.

Los juegos de Nippon Ichi siempre han aportado sustancia por encima de estilo, pero nunca antes ninguno ha transmitido tan poco. Esta estética discreta se extiende a la historia y a los diálogos. Afortunadamente las escenas intermedias se pueden saltar si no te gustan, así que las molestias que aportan estos interludios no son obligatorias.

La pobre ejecución y el molesto sistema de menús que acompaña durante muchas horas, acaban firmando el título más débil del respetado estudio. Aún así, debajo de todas esas inconsistencias yace un núcleo sólido e interesante para un videojuego que puede florecer con mayor esplendor en un futuro título del mismo corte. Como la historia dice de Nippon Ichi. **[6]**



INSECTICIDE

PLATAFORMA: DS (VERSIÓN ANALIZADA) PC LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE (EEUU) POR CONFIRMAR (EUROPA) PRECIO: 34,90 € PRODUCCIÓN: GAMECOCK ESTUDIO: CRACKPOT

Compartiendo el mismo tono que una producción de Pixar, Crackpot retrata el mundo de los insectos a través de la cámara de un director de cine negro. La fuerza de ese intento depende de la habilidad de los guionistas para encontrar paralelismos divertidos entre el mundo de los bichos y el nuestro. Pero más allá de algunos toques humorísticos, la mayor parte de este desenfadado mundo se percibe muy forzada. La jerarquía de una colmena está amenazada por el futuro de sus huevos, entonces ¿en que se refleja la realidad?, ¿en la clonación y en el tráfico de armas?

Parece que nos hemos perdido el reportaje del Discovery Channel donde los insectos construyen almacenes y bloques de apartamentos, aunque dado lo planos, feos y su poca resolución, será que no merecía la pena contárnoslo. Con una pésima detección de colisiones y un tono oscuro en toda la ciudad, explorarla como el agente Chrys Liszt es complicado debido a una ausencia casi total de escenografía que llame la atención. *Insecticide* tiene el triste perfil de juego de plataformas basado en una licencia millonaria y enfocado a un público infantil.

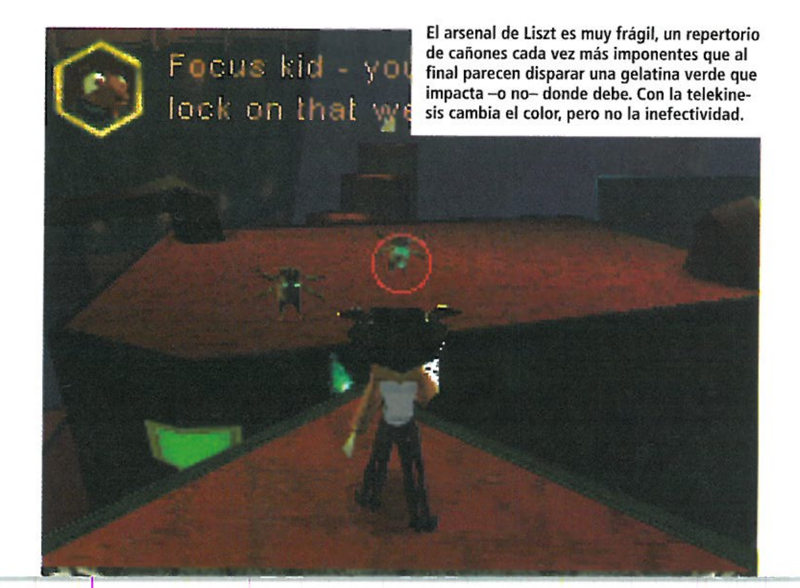
Más interesantes son los breves momentos estilo *CSI*. Aunque estas secciones de *point & click* siempre se agradecen –es un género prácticamente virgen para el potencial de la DS– pero no están demasiado bien planificadas, y tras cuatro o cinco acabas denotando que son demasiado obvias y rezando para que llegue pronto el próximo tramo plataformero. Los puzles son tan intrincados como darle un donut al personaje que le gustan los donuts.



Oscuros tratos en la Necterola Corporation de la abeja reina forman el esqueleto narrativo inicial, pero un giro hacia la ciencia-ficción rompe todo entusiasmo 10 horas después.

Insecticide se lanza también en PC. De todos modos, con la versión de DS mostrando lindezas como la mezcla de malas escenas de vídeo y dibujos del storyboard para la narrativa, nos preguntamos si el desarrollo ha sido víctima de una apresurada conversión portátil.

Todavía no se sabe qué futuro le espera a *Insecticide* en PC, pero en DS debería caer fumigado por una rociada de Raid. **[3]**



El arsenal de Liszt es muy frágil, un repertorio de cañones cada vez más imponentes que al final parecen disparar una gelatina verde que impacta –o no– donde debe. Con la telekinesis cambia el color, pero no la inefectividad.





DEMENTIUM: THE WARD

PLATAFORMA: DS LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 34,90 $
PRODUCCIÓN: GAMECOCK ESTUDIO: RENEGADE KID

Al hacerte elegir entre una linterna o una pistola, *Doom 3* creó correctamente una atmósfera de tensión, al mismo tiempo que insultó tu capacidad para manipular más de un objeto al mismo tiempo. *Dementium: The Ward,* te pone en la misma dicotomía, aunque, por desgracia, acaba frustrando toda la buena predisposición del jugador.

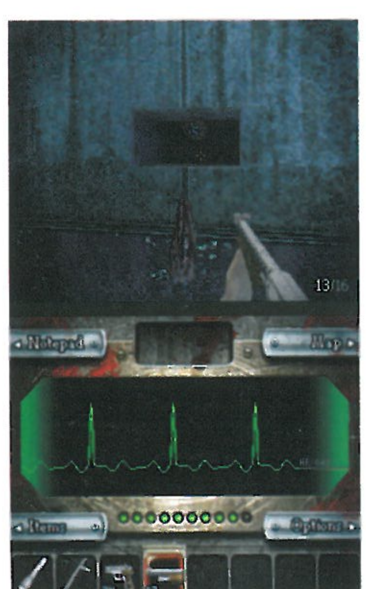
Dementium se ambienta en un decadente psiquiátrico tomado por los peores estereotipos de villanos del género del horror, y sembrado con cadáveres de grafiteros y otros artistas que eligieron invertir su último y agónico aliento en pintar los números de una clave con su propia sangre. Tiene cierta atmósfera, pero sus sosos pasillos iluminados únicamente por el haz intermitente de tu antorcha, junto a los ecos de un buen repertorio de sirenas, radios, lluvia y balbuceos fantasmales. No haces más que encontrarte con casi los mismos lugares una y otra vez, repletos con los monstruos de rigor.

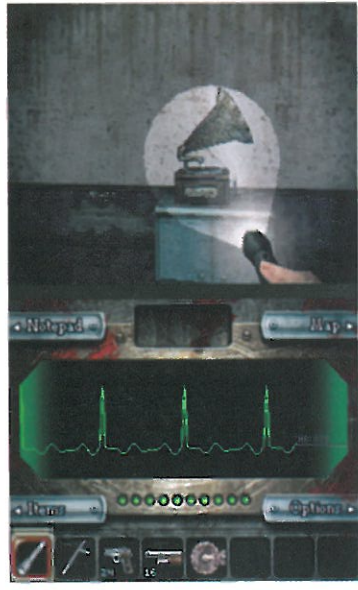
La reutilización de recursos puede ser creíble, pero los hospitales son tan iguales que hacen aburrida la acción que transcurre en ellos. Una localización más macabra y horrorosa debería hacer las cosas más interesantes, pero en *Dementium,* esto no ocurre, y las emociones por aplastar unas pocas criaturas se apagan tras unos pocos metros. Pronto acabas corriendo, dejando de lado combatir con los enemigos porque hasta esto resulta aburrido. Pero al menos usas durante algún tiempo esa doble pulsación del pad.



Este tipo, 'El Cuchillo', supone el primer y abrupto pico de dificultad en el juego, aunque es una batalla bastante pobre para un jefe final. La versión europea redistribuye los escasos puntos de guardado de la americana.

Hay destellos interesantes –enjambres de cucarachas que rompen bajo la luz de tu linterna, el puzle ocasional, vídeos efectivos– pero no hay casi nada que no hayas encontrado implementado mejor en otros títulos. El terror en los shooters es una novedad para DS, pero la ausencia de todo competidor no hace a *Dementium* mejor. **[5]**





Las babosas –arriba a la izquierda– emergen de las rejas arrastrándose, pero se adhieren de forma convincente a paredes y cajas. No puedes matarlas, porque no logras apuntar al suelo.



ROCKETMEN: AXIS OF EVIL

FORMATO: 360 (VERSIÓN ANALIZADA), PS3 LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE PRECIO: 800 POINTS (360), 9,99 € (PS3)
PRODUCCIÓN: CAPCOM ESTUDIO: ACRONYM GAMES

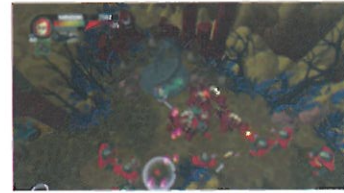


El sistema de mejoras al estilo RPG es complicado e incluye armadura, características y armas primaria y secundaria. Lo más sorprendente es que parece no afectar a la potencia de juego.

Rocketmen: Axis Of Evil es un shooter basado en los dos analógicos que acaba siendo un lío. Tu arma básica es tan simple que dependes de los ítems que dejan caer los enemigos abatidos para tener una potencia de fuego decente. Y los malos suelen disparar de forma predecible, apuntando donde se supone que deberías estar más que al sitio hacia el que te mueves. En esas condiciones, puede ser un problema que la cámara limite el área de acción por la que te puedes mover, especialmente si además se mueve a su propio ritmo.

Un poco de caos sería positivo, pero *Rocketmen* es más que caótico. En su defensa hay que resaltar que la pantalla se llena de multitud de soldados invasores a los que eliminar. Pero el control de masas no sería tan aburrido si esta multitud de enemigos no fuera tan apática, difusa, inestable de controlar y sin aliciente alguno para eliminarla. Y esa confrontación siempre tiene lugar en el centro de la pantalla, porque con escenarios tan pequeños, el metro cuadrado se cotiza muy caro, parece que igual de caro que un diseño de niveles interesante. Sirva como ejemplo la tercera pantalla, una serie de corredores excesivamente largos, con algún interruptor que debes activar para seguir avanzando y con hordas de enemigos cuyo único fin es que no te duermas. El juego se desinfla incluso con el ritmo de las secciones del jetpack o del hovercraft,.





Los multiplicadores de puntuación se mantienen activos hasta que recibes daño. En principio puede parecer algo generoso, pero, dada la naturaleza caótica del juego, la decisión acaba resultando equivocada.

El multijugador para cuatro jugadores le quita algo del polvo, pero hay poco espacio para la coordinación del equipo: tus compañeros están ahí para distraerse en grupo más que para realizar acciones conjuntas. Es una pena, dado que el motor del juego es capaz de soportar bastantes elementos, y es una interpretación de una historia de ciencia ficción con un toque muy colorido –vídeos aparte– y queda cerca de ser atractivo.

No se pueden pasar por alto los problemas de *Rocketmen*, más aún cuando carece de la elegancia que hizo de *Dark Miss* un éxito. A pesar de toda la pólvora que contiene, es incapaz de explotar. **[4]**



CASTLEVANIA ARIA OF SORROW

PLATAFORMA MÓVILES LANZAMIENTO YA DISPONIBLE PRECIO 3 € DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, ORANGE, YOIGO Y OPERADORES VIRTUALES ESTUDIO GLU

En alguna otra ocasión se ha intentado llevar el género del rol a los móviles, pero quizá ésta es la apuesta más honesta que se ha hecho. Bajo la apariencia de un clásico en 2D, Konami nos invita a probar el famoso *Castlevania* en su versión para teléfono móvil.

La acción transcurre en el año 2035: Soma Cruz se desmaya durante el primer eclipse de sol del siglo XXI. Cuando despierta, se encuentra en un misterioso castillo. El juego combina un clásico formato de plataformas combinado con la posibilidad de ir acabando con las criaturas que te vas encontrando: zombis, vampiros, esqueletos... y así hasta más de 50 siniestros enemigos. Para conseguir abatirles podrás utilizar almas y poderes muy variados, que son el principal reclamo del título.



La jugabilidad de la versión de móvil combina plataformas con elementos de rpg.



Si coleccionas las armas de 50 enemigos podrás reforzar el ataque o al personaje.

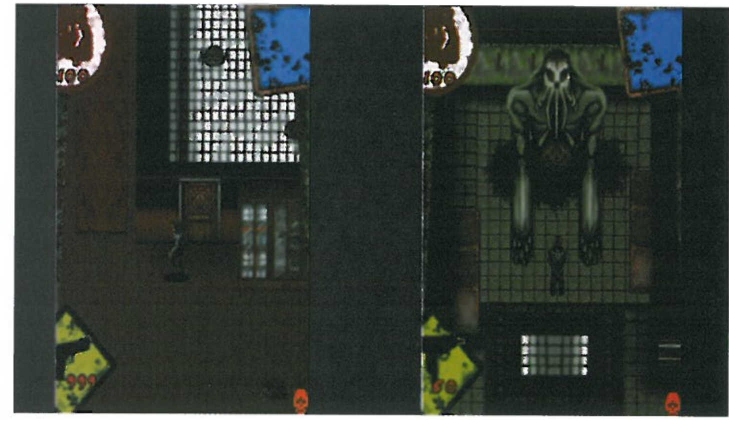
Un aspecto curioso de este videojuego es su no linealidad: podrás descubrir los pasadizos del castillo a tu antojo, subir y bajar plataformas y así ir conociendo lo que te espera. El castillo alcanza tal inmensidad que el juego hace uso de teletransporte para unir sitios lejanos.

De su parte RPG lo mejor es la posibilidad de elegir entre un gran número de armas, armaduras y almas, además de objetos adicionales. La libertad que da el juego es inédita en un título para móviles. En la parte negativa hay que apuntar unos combates muy toscos, en los que se echa en falta mayor control. El elemento arcade no es lo que más puede atraer del juego. **[6]**



TERROR'S SEED

PLATAFORMA MÓVILES LANZAMIENTO YA DISPONIBLE PRECIO 3 € DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, ORANGE, YOIGO Y OPERADORES VIRTUALES ESTUDIO ZED



Morton va a visitar a sus padres y se encuentra con que la Mansión Abbot está llena de terroríficas criaturas que quieren acabar con él.

Los teléfonos móviles se atreven con todos los géneros y el de *survival horror* no iban a ser una excepción. En esta ocasión eres el policía Jeff Morton y te encuentras en una mansión que recuerda a la de los primeros juegos del género. Como en todo buen *survival horror*, te sumergirás en una historia con muchos misterios por descubrir, no exenta de criaturas horribles sedientas de sangre. Por supuesto, tendrás un buen apoyo armamentístico para presentarte en sociedad adecuadamente.

A lo largo del juego se emplean recursos, como conseguir las llaves correctas para poder abrir las puertas que encontrarás en tu camino. Esto es más anecdótico que otra cosa, dado que es un título bastante lineal. Lo normal será hacerte lo antes posible con las armas más potentes para poder acabar con todas las criaturas. Eso sí, si andas torpe con el gatillo, hay botiquines de primeros auxilios repartidos por los escenarios con los que te recuperarás de los daños recibidos.

Un guiño más a *Resident Evil* (habíamos intentado no nombrar el juego, pero finalmente ha sido imposible), son las elipses rojas que te permitirán guardar la partida y continuar en ese punto.

Desde el punto de vista del jugador se agradecen estos intentos por hacer crecer la entidad de los juegos para móviles. Por ello se perdonan defectos como una jugabilidad algo pobre y la dificultad de hacerte pasar, realmente, miedo. **[6]**



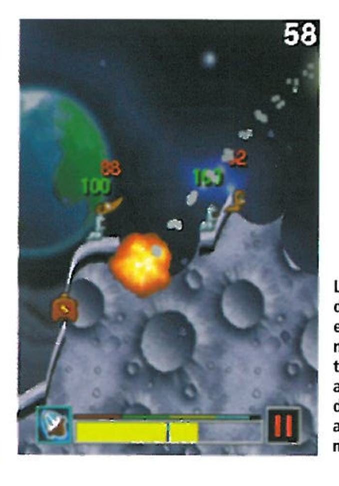
WORMS 2008

PLATAFORMA MÓVILES LANZAMIENTO YA DISPONIBLE PRECIO 3 € DISPONIBLE EN: MOVISTAR, VODAFONE, ORANGE, YOIGO Y OPERADORES VIRTUALES ESTUDIO THQ

No es la primera vez que se ve *Worms* en una versión para móviles. De hecho ya se han publicado versiones Java y Symbian, esta última para la primera versión de N-Gage, que vuelve a estar de moda estos días.

Esta versión sorprende por varias razones: en primer lugar por su apartado gráfico, que supera incluso a la versión de la primigenia N-Gage, lo que ya dice mucho en favor de los terminales actuales y de la evolución del lenguaje Java. Desde la calidad gráfica, hasta efectos y armamento, esta versión incluso supera a muchas versiones de PC.

La base del juego no varía: gusanos armados hasta los dientes, sobre todo con bazookas, que tienen que eliminar al equipo contrario, las más veces basándose en ajustar bien el ángulo y la fuerza de disparo. A esto se unen decenas de originales armas: desde granadas hasta minas o golpes de Kung-fu. En esta ocasión, la originalidad la pone la ambientación espacial. Se trata de un juego inacabable, ya que todas las partidas contra un oponente humano son distintas. Contra la CPU son más predecibles. Si tu móvil se puede jugar en horizontal, el juego se adapta perfectamente. No te arrepentirás de gastarte 3 euros. **[8]**



La primera versión de *Worms* apareció en 1994. No hizo mucho ruido por entonces, pero todo aficionado a los videojuegos se han aficionado en algún momento a ella.



Cuando el mundo moderno se enfrentaba a una amenaza terrorista, llegó un juego con un viejo y cómodo enemigo: los soviéticos

F*reedom Fighters* es el clásico ejemplo de juego que no llegó a irrumpir en el llamado "mercado de ventas masivas", pero que fue muy valorado en el underground. Ahora vive como un título de culto.

Tal vez se trata del juego correcto lanzado en el momento equivocado. En 2001, cuando el juego emprendía su recorrido puerta a puerta por la comunidad de distribuidoras, el mundo todavía se tambaleaba tras los ataques del 11 de septiembre. Un título ambientado en un Manhattan arrasado por la guerra tras una invasión soviética en plan *Amanecer rojo* suena a locura en el mejor de los casos. Curiosamente, la endeble premisa se percibe hoy más como un acierto que como un fallo y un augurio de la invasión de Irak (ver recuadro).

Pero IO sabe crear una atmósfera amenazante. Desde los primeros niveles en los que liberas edificios de la ciudad, como la comisaría de policía o las oficinas de Correos, hasta el asalto final a Fort Jay, *Freedom Fighters* es una lección a la hora de transportarnos a un lugar, modelando el ambiente y enfilando distintas vías para ajustarse al entorno.

Resulta significativo que la América que retrató el juego fuera una versión cachonda, corregida y aumentada, de la sociedad que sufrió la Guerra de las Galaxias que planeaba Ronald Reagan. Tanto héroes como villanos son caricaturas descarnadas que hablan como condenados que se dirigen a la horca. Esta atmósfera opresiva y divertida se explota a fondo a través de la propaganda rusa mediante altavoces, pósters pro Rusia que cuelgan de las paredes de los bloques de oficinas y helicópteros Hind que patrullan constantemente.

Un juego ambientado en un Manhattan arrasado tras una invasión soviética en plan *Amanecer rojo* suena a locura en el mejor de los casos

No es extraño que encontremos reminiscencias de *Agent 47* por todas partes. Programado a partir del mismo motor, el juego no sólo comparte con él los tonos apagados y el estilismo provocador que rodearon a *Hitman,* sino que en términos de diseño de niveles también se prestó la misma atención a la altura que a la anchura. Una dinámica extraña, dado que *Freedom Fighters,* al menos a primera vista, es un shooter de a por todas. Puedes completar el juego limitándote a avanzar hacia adelante, pero los jugadores más aventureros descubren las maravillosas áreas ocultas.

No cabe duda que la genealogía de *Freedom Fighters* resulta reveladora. Después de *Hitman 2: Silent Assassin* (aparecido en 2002) se percibió ya que IO emprendía un nuevo plan de acción con el siguiente capítulo de su juego protagonizado por *Agent 47: Contracts.* El acercamiento episódico y la capacidad para abrirse camino con explosivos en caso de contratiempos, sin duda debían mucho al diseño de niveles de *Freedom Fighters,* menos estricto y más orientado a la acción. Fueron desarrollados a la par, y las resonancias son obvias. Hay una misteriosa similitud entre la misión de asesinar al General Tatarin en Governor's Island y los niveles de Rotterdam de *Silent Assassin:* los almacenes en el puerto, los puntos donde apostarse como francotirador y un trazado abierto que encarna la filosofía de IO de permitir que elija el jugador.

VA DE RETRO

FREEDOM FIGHTERS

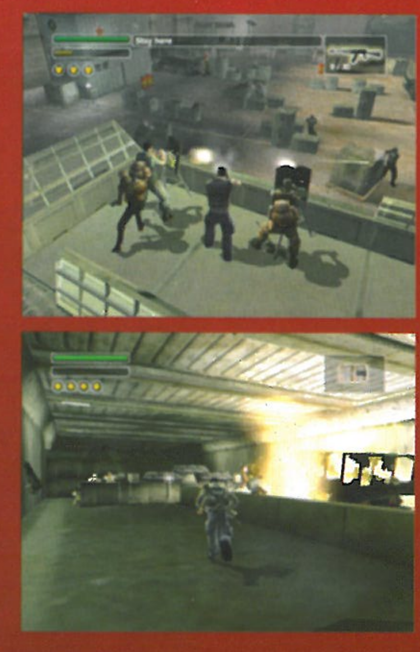
PLATAFORMAS: **GC, PC, PS2, XBOX**
DISTRIBUCIÓN: **EA**
ESTUDIO: **IO INTERACTIVE**
ORIGEN: **DINAMARCA**
LANZAMIENTO: **2003**





CRISIS POLÍTICA

El hecho mismo de que se lanzara *Freedom Fighters* sorprende, ya que el juego estaba siendo programado cuando el atentado a las torres gemelas. Por aquel entonces, la comunidad de distribuidores se mostraba tremendamente sensible a cualquier referencia a la guerra o al terror en Nueva York, y juegos como *Metal Gear Solid 2, Shinobi* o *Spider-Man 2* fueron editados para eliminar material que amenazara con tocar el escabroso tema. Dio la coincidencia de que *Freedom Fighters* apareció justo después de la invasión de Irak de 2003, con el lema de la liberación forzosa repicando tenebrosamente al ritmo de la polémica línea dura de América y Reino Unido.





El carisma de Chris subía después de actos heroicos: curar refugiados, liberar edificios o –algo un tanto extraño– abrir alcantarillas. A más carisma, más reclutas.

Esta libertad de elección queda ejemplificada por los numerosos callejones y cornisas que conducen a lugares secretos, donde puedes apostarte como francotirador. Las intrincadas plantas y rellanos de la oficina de Correos contrastan con los amplios espacios abiertos de los almacenes y los patios. Pocas veces se ha puesto tanto cariño y detalle al desarrollar escenarios tan familiares, que para algunos han sido decorado de los combates más memorables nunca disputados.

Se trata de un juego en equipo que posee un sistema de reclutamiento y mando tan bellamente equilibrado que debería haberse convertido en norma para la industria. Aunque IO no creó el juego a partir de la nada, el sistema para dar órdenes fue, y sigue siendo, ambicioso y único. Sí, las sucesivas entregas de la franquicia *Ghost Recon* de Ubisoft y la serie *Conflict* de Pivotal Games se valen de un acercamiento similar utilizando a tres aliados, pero el de IO permitía comandar hasta a doce reclutas.

Criticado en un principio por poco intuitivo, con las órdenes de atacar, defender y estar alerta asignadas a los botones frontales, funcionó porque la experiencia te hacía ir familiarizándote con su mecánica. Si bien seleccionar armas y objetos mediante un engorroso sistema de ruedas y trazar parábolas con misiles con un impreciso punto de mira analógico no funcionaba bien; el hecho de que una asignación inteligente de reclutas te permitiera minimizar la mayoría de los riesgos compensaba estas molestias menores.

La interfaz para dar órdenes ofrecía potentes opciones tácticas. ¿Que quieres flanquear al tío de la ametralladora que dispara desde su caseta de centinela? Sitúa a hombres en posiciones elevadas que hagan llover fuego sobre él mientras tú lanzas granadas y atacas la fortificación. Es cierto que los niveles no eran demasiado amplios, pero tampoco provocaban el efecto túnel, tan frecuente en los shooters orientados a juego en pelotón que habían aparecido hasta entonces.

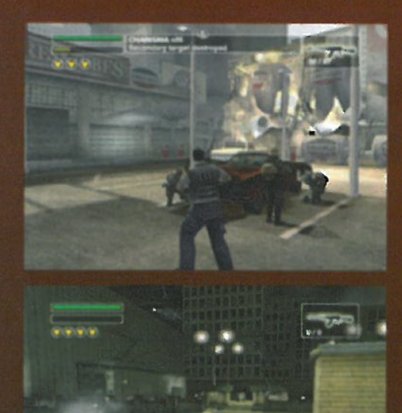
Pocas veces se ha puesto tanto cariño y detalle en escenarios tan familiares, el decorado de los combates más memorables nunca disputados

Más o menos por la época en que *Freedom Fighters* apareció, muchos estudios estaban intentando conjugar acción y estrategia en las consolas, buscando las enormes ventas que cosechaban juegos como *SOCOM: US Navy Seals, Syphon Filter* y la serie de *Tom Clancy*. Pero en juegos como *SOCOM* y *Ghost Recon*, a menudo la inteligencia artificial tenía demasiado peso y provocaba que tus compañeros de equipo se lanzaran de cabeza al fuego cruzado o merodearan por posiciones defensivas inútiles.

La solución de IO a estos problemillas con la inteligencia artificial fue radical y simple: hacer que diera igual que tus reclutas muriesen. A primera vista puede parecer un acercamiento absurdo, pero funciona de fábula. Además de que, por lo general, tus soldados son bastante hábiles a la hora de encontrar el camino, no te frustra ni te deja atascado cuando tus camaradas han sido barridos tras un ataque suicida contra el enemigo. Podías revivir a los aliados derribados o reclutar a más voluntarios, que se encontraban repartidos por el nivel.

Con eso no queremos decir que *Freedom Fighters* fuera fácil, a pesar que al principio el apuntado automático diera la sensación de que te lo dan todo mascado, con hordas de tropas cayendo bajo el fuego de tus balas como gánsters en una película de la mafia de los años 50. No obstante, resultaba entretenido, gratificante y justificado, dada la potencia de tus enemigos. El espíritu del juego era el de los tebeos de *Commando*, no el de un shooter militar realista y solemne. Si cargabas contra ellos de frente podías derribar a siete u ocho como un héroe en zona de recreo, pero la cómica animación de los enemigos solía ocultar lo nefasto que podía ser un solo disparo enemigo que te acertara en un ataque directo.

Esto daba lugar a momentos en plan Billy el niño increíblemente angustiosos: estás escondido en una oficina con una sola salida, sólo te quedan diez balas y fuera, en el pasillo, hay un batallón de rusos acercándose sigilosamente. El modo en la que estaba distribuida la munición de las armas caídas, con acierto pero en pequeñas cantidades, representaba un elemento añadido a la tensión, ofreciéndote una oportunidad de gloriosa salvación en momentos muy difíciles.



Freedom Fighters manejaba su historia con habilidad, y el transcurso de los meses entre misiones contribuía a una sensación de nostalgia.



La atmósfera del juego mejoró gracias a la calidad de la banda sonora de Jesper Kyd. A ratos tensa, otras melancólica, se adaptaba perfectamente al juego.

El zoom de francotirador difícilmente aporta nada nuevo, pero IO recurrió a la experiencia cosechada con *Hitman* y le facilitó al jugador posiciones estratégicas desde las que reventar como melones las cabezas de los enemigos.

Pero a veces la dificultad subía hasta causar terca frustración, y el sistema de guardado no ayudaba nada. La mayor parte del tiempo, Chris Stone y su banda de proscritos están ocultos en las cloacas de Nueva York, y sólo podías acceder a los niveles y guardar a través de las bocas de alcantarillado. Sin embargo, por lo general éstas se encontraban justo después de las batallas importantes.

Las drásticas restricciones a la hora de guardar partida han sido polémicas. Más recientemente, *Hitman: Blood Money* y *Kane & Lynch: Dead Men* insisten en esa línea, obligando a los jugadores a completar la misión entera. Puede aducirse que añaden tensión, pero cuando en las fases avanzadas de *Freedom Fighters* aparecían enemigos bien armados resultaba aterrador.

El guión se siguió con convicción y sentido del humor. Incluso el izamiento de bandera del final del último nivel no sólo daba sentido a tus capturas de edificios clave, sino que te encumbraba en lo alto. También servía como un inteligente motivo de apertura y cierre que nos conducía a las fabulosas escenas cinemáticas finales y nos daba la sensación de que tanto el opresor como el entorno eran reales.

Pero el gran logro era Fort Jay; el asalto final a la fortaleza dejaba a los jugadores con la sensación de que acababan de experimentar algo especial. Los ametralladores, la marabunta de infantería, las trincheras reproducían la intensidad de *Salvar al soldado Ryan*. Una vez dentro, pasillos claustrofóbicos, torres con almenas y celdas de prisión se cernían sobre las habilidades tácticas para organizar a las tropas que hubieras acumulado en el juego.

Ironías de la vida, este panegírico contrasta con los mediocres artículos de avance con que se recibió el juego. Aunque IO nunca ha descartado una continuación, en vista de cómo funcionó parece improbable que la haya. En 2004 se hicieron ciertas propuestas de *Freedom Fighters 2*, pero eso fue antes de que la empresa enfilase el camino de *Kane & Lynch*.

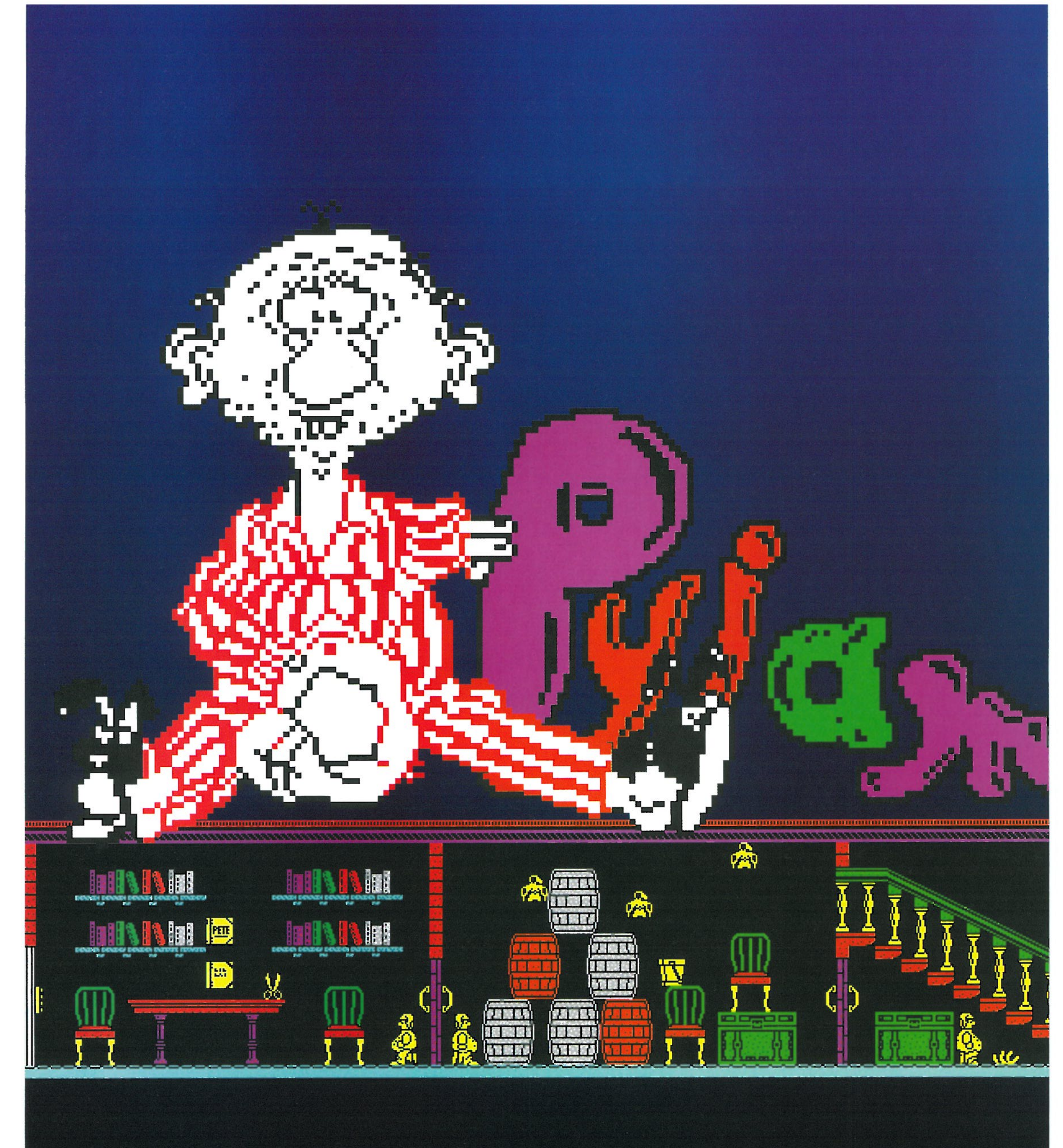
Sin embargo, tal vez haya que tomárselo como una bendición. *Freedom Fighters* permanece como una leyenda del underground; un legado apropiado para un juego que tiene como protagonista a un ordinario fontanero con valentía, habilidad y carisma suficiente como para salvar el mundo.



SIMILITUDES

Aunque el universo de *Freedom Fighters* no podría quedar más lejos del Universo Champiñón, IO se permite la broma de hacer un tributo a los juegos de *Super Mario* vistiendo al protagonista principal como fontanero. Al principio del juego vemos a Christopher Stone llegando al trabajo con su hirsuto hermano Troy. Como manda la tradición del videojuego, Chris debe rescatar a su desafortunado hermano.




PETE



CÓMO SE HIZO...
PYJAMARAMA

Un proletario, una alarma defectuosa y un viaje a la luna: el material del que están hechos los sueños

PLATAFORMA: **ZX SPECTRUM 48K** DISTRIBUCIÓN: **MIKRO-GEN** ESTUDIO: **CHRIS HINSLEY** ORIGEN: **REINO UNIDO** LANZAMIENTO: **1984**

Wally Week es un personaje de videojuego de lo más normalito. En realidad, eso es precisamente lo que lo hace tan especial. En un mundo de fantasía, superhéroes, sigilosos asesinos y aventureros, su monótona vida cotidiana representa un refrescante cambio. Eso es tan cierto ahora como lo era cuando fue creado, en 1984.

Aunque su primera aventura, *Automania*, marcó la pauta del mencionado currante y héroe de la clase obrera, fue su continuación, *Pyjamarama*, la que nos dejó entrever algo alarmante en los recovecos de su psique. El resultado fue un juego que no sólo se ganó un puesto como la primera aventura construida a base de minijuegos, terminó siendo un pastiche cómico que le debía más a Cruz y Raya que a Mario.

"Por aquel entonces había una competición en marcha entre las compañías punteras, que luchaban por incluir nuevas características en los programas –rememora **Chris Hinsley**, el creador del juego–. Recuerdo que Mikro-Gen siempre trataba de superar a Ultimate en los aspectos técnicos, en la animación de imágenes y en lo demás. Y yo pensé que, si bien por un lado había videoaventuras y por otro juegos en los que recogías objetos para hacer puntos, lo más parecido a una aventura arcade que había eran los juegos de Ultimate, pero a fin de cuentas también en ellos se trataba de correr arriba y abajo e ir cogiendo cosas, nada muy complicado". Como sucedía con el desarrollo de muchos productos de aquella época, Hinsley tenía mucha autonomía: "En mí recaía la responsabilidad del juego entero: programar los gráficos, el sonido, fuera lo que fuera, lo hacía yo. Así que se me ocurrió la idea de que *Pyjamarama* iba ser la primera auténtica aventura arcade donde utilizaras objetos para resolver puzles e ir así avanzando en la partida. Como no te daban puntos y sólo podías llevar dos cosas a la vez,



La influencia de *Pyjamarama* fue significativa, e inspiró claramente otros juegos de 8 bits, como la serie de David Jones *Magic Knight*, que comenzó con *Finders Keepers*.





PESADILLAS Y PARAJES ONÍRICOS

Pyjamarama **jugaba con el videojuego como medio y le sacaba el máximo jugo a su surrealista premisa. El minijuego en plan *Space Invaders* era un guiño a la obsesión de Wally (y de los jugadores en general) por la locura por el medio como entretenimiento, y sugería que los juegos pueden infectar nuestras psiques incluso en sueños. Pero además de darnos un juego de habilidad muy divertido, eliminar andanadas de pollos usando cuchillos y tenedores, también hacía subir el Sueñómetro de Wally y le proporcionaba valiosas vidas extras.**

eso significaba que tenías que elaborar anticipadamente un plan para recoger combinaciones de objetos e ir llevándolo adelante. Fue único en su momento, y todos los críticos lo sabían: una auténtica revolución que redefinió el género".

Otros juegos, como el *Adventure* de Atari, aparecido en 1979, abrieron camino a todas las aventuras arcade, pero la dinámica de puzles de *Pyjamarama* y los desencadenantes lógicos reencauzaron sus principios en una nueva dirección. La idea era sencilla: hay que darle cuerda al despertador de Wally para asegurarse que el mecanismo que dispara la alarma funcionará a la hora exacta. Tu trabajo consiste en conducir a la encarnación astral de Wally por la casa y encontrar la llave del reloj.

Automania constaba únicamente de dos pantallas, pero le proporcionó a Hinsley la experiencia y la confianza para desarrollar los mecanismos lógicos que imperarían en su continuación: "Dibujé las habitaciones en plantillas A3 y me puse a definir cómo estarían conectadas a través de puertas, túneles, etcétera. En cada habitación había un objeto que podías cambiar por los que llevaras. Además, los objetos estaban en un estado y las habitaciones tenían unos activadores que se disparaban cuando caminabas sobre ciertos lugares con la combinación de objetos precisa en el estado correcto".

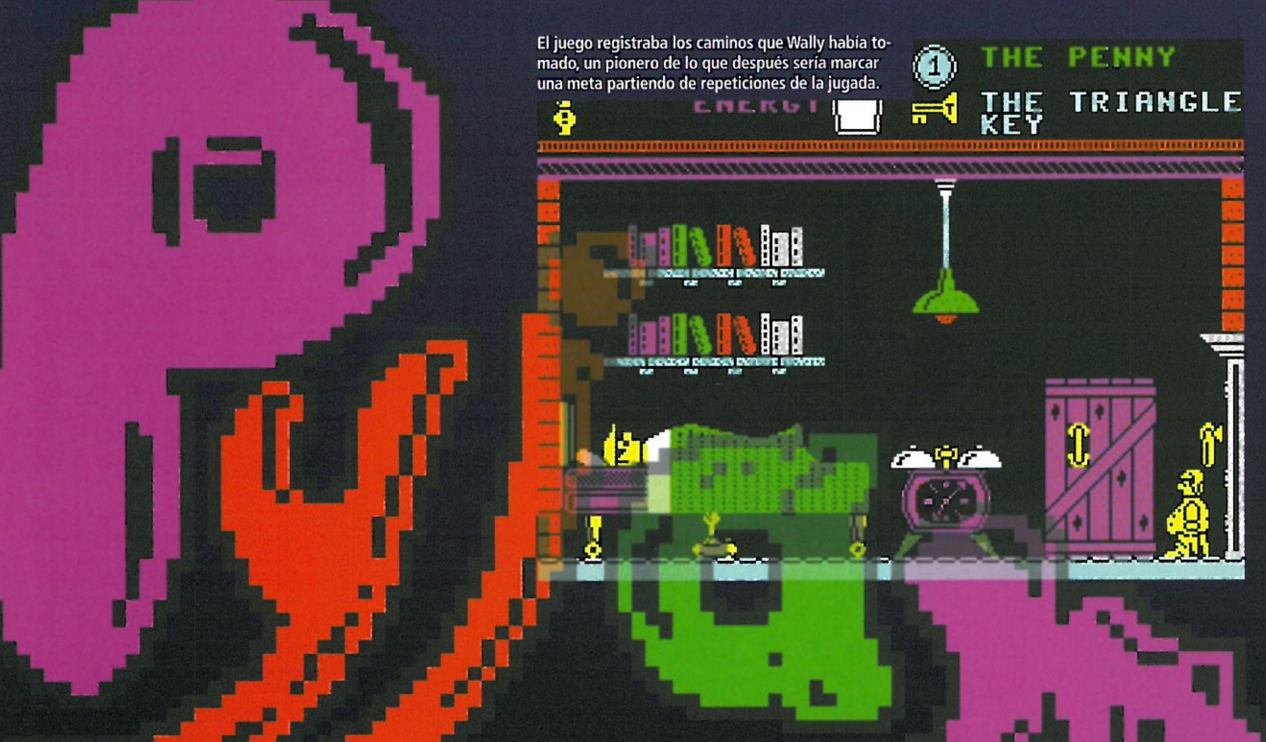
Aunque constaba de 31 habitaciones en total, Hinsley trabajó en el juego como si tuviera un único nivel e hizo que su estructura girara en torno al movimiento y a la manipulación de objetos. Cada habitación incluía un pequeño rompecabezas, y la solución de cada uno de ellos se sumaría al todo: "Como en una buena novela, todo estaba estructurado a través de varios hilos que empezaban y podían seguirse independientemente, pero al final, llegado cierto momento, todos iban encontrándose y dependiendo los unos de los otros. Así pues, po-



días avanzar en ciertos puzles hasta que llegaba un momento en el cual necesitabas el objeto o el activador de otra habitación, y no podías alcanzar ese punto hasta que no se resolviera el hilo de otros rompecabezas".

Buena parte del atractivo del juego radicaba en la gimnasia mental que se precisaba para resolver los puzles. Dos de los activadores consistían en deslizarse por la barandilla para cambiar las llaves de ignición por el casco y dejar la pistola láser en la luna. Para descubrirlo era necesario un acercamiento imaginativo a la resolución del rompecabezas. Sin embargo, a Hinsley le sorprendió lo rápido que los fans completaron el juego, con mapas y soluciones que aparecieron en las revistas de videojuegos más populares apenas unas semanas después de su lanzamiento.

A pesar de que el intercambio de objetos funcionaba como la seda y cumplía con la jugabilidad, era preciso prestar mucha atención a los detalles y ser hábil en lo referente a la lógica: "Necesitaba encontrar maneras de codificar las habitaciones, tanto a nivel de gráficos como en el aspecto lógico. Ésa es una de las cosas acerca de las cuales todavía recibo e-mails: unos tíos han hackeado el código binario del Z80, han descubierto dónde estaban los gráficos de las habitaciones y la lógica de la aventura, y lo han recodificado todo para platafor-



El juego registraba los caminos que Wally había tomado, un pionero de lo que después sería marcar una meta partiendo de repeticiones de la jugada.



Buena parte de la atmósfera pesadillesca se debía a que Hinsley eligió sobredimensionar los gráficos. Pocas veces se ha mejorado una perspectiva distorsionada de la realidad en los juegos para ordenador de 8 bits.

mas como el PC. El código de *Pyjamarama* tiene muchos seguidores de lo retro, y eso es algo de lo que estoy muy orgulloso".

La trama del sonambulismo también permitió a Hinsley crear imágenes con fuerza, habitaciones y puzles que perduran en la memoria: poner combustible al cohete para viajar a la luna, grandes e hilarantes guantes de boxeo preparados para golpear en la cara al desafortunado protagonista, y entrar en la habitación de los videojuegos para participar en una versión surrealista de *Space Invaders* son sólo tres de ellas (ver el recuadro de la página anterior).

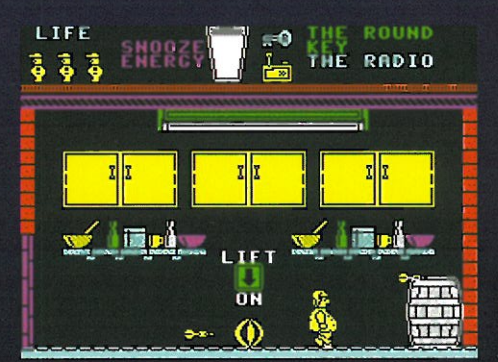
En un principio, Hinsley lo dibujó todo a escala, pero en la práctica todo tenía un aspecto "minúsculo y bastante penoso". Una vez más, la premisa inicial acudió en su ayuda: cuando agrandó los objetos y los fondos, el juego empezó a cobrar forma y a impregnarse de un aire friqui y pesadillesco. En este sentido, *Pyjamarama* fue uno de los muchos juegos de su tiempo donde la manera de jugar y los efectos visuales iban configurando el guión, en vez de ser al revés.

El juego tuvo un éxito enorme, cosechando críticas entusiastas y convirtiendo en el proceso a Mikro-Gen en una distribuidora puntera. Rápidamente pusieron a Hinsley a trabajar en la siguiente juego de Wally, *Everyone's a Wally*, pero, a pesar de que llevó la fórmula más lejos, la magia estaba empezando a desvanecerse. "Empecé a mejorar y a ampliar lo que *Pyjamarama* había hecho. El principal paso adelante fue introducir múltiples personajes, cada uno de ellos con sus propios objetivos y unas habilidades determinadas. Ahora, para completar el juego necesitabas utilizar el objeto apropiado con el personaje preciso para que se activaran los procesos lógicos en las habitaciones. Podría haber terminado siendo un poco frustrante, pero creo que la cosa funcionó. Lo cierto es que *Everyone's a Wally* fue un tremendo éxito tanto a nivel de público como de crítica".

"Pero creo que a partir de ahí el asunto empezó de decaer. Me gustaría decir que fue porque perdí el interés en la franquicia de Wally y me centré en otras cosas, y que los muchachos que entraron en el equipo de programación después de mí estaban dándole vueltas a lo mismo. Pero, para ser justo con ellos, creo que de alguna manera Wally había completado su propio camino. David Perry, que se unió a Mikro-Gen en la época en la que yo estaba programando *Everyone's a Wally*, trabajó en las versiones de Commodore 64 y Amstrad CPC. Al final sacó *Herbert's Dummy Run* como si fuera un juego nuevo (y no era más que un completo refrito del código de *Pyjamarama*), y más tarde *Three Weeks in Paradise*, que resultaba original e incluía algunas nuevas ideas por las que Dave merece reconocimiento".

No obstante, *Pyjamarama* sigue suponiendo el momento cumbre de Wally; este encantador hombre común, arrojado a un excéntrico escenario onírico, ha cautivado a la imaginación desde que apareció. Pero para Hinsley, el reconocimiento y los premios no significan tanto como los remakes retro del juego que han aparecido: "*Pyjamarama* ganó el premio Golden Joystick, pero todo cuanto recuerdo de ese momento es que estaba vomitando en los lavabos de The Inn on the Park de Londres. Dave Perry recogió el galardón por mí. Nunca entré en el rollo de la fama, pero para Dave fue el principio de una carrera en autoedición y gestión de imagen".

"*Pyjamarama* ganó un Golden Joystick, pero todo cuanto recuerdo de ese momento es que estaba vomitando en los lavabos"



En todas las habitaciones había proyectiles, desde dardos hasta hachas, y macabras manos que emergían del suelo.



EL CASO MIKROPLUS

Por la época en que se estaba desarrollando *Pyjamarama*, Mikro-Gen empezó a diseñar un accesorio de hardware para el Spectrum llamado Mikroplus, una ampliación de la ROM que se conectaba a la parte trasera del Spectrum y le proporcionaba al usuario un puesto de joystick e incrementaba la memoria de la máquina en 16 Kb. Hinsley explica: "La idea era muy simple. No se podía piratear y todo el mundo, y con ello quiero decir absolutamente todos, distribuidores y estudios, estaban ansiosos por subirse al carro. Pero antes esperaron a ver cómo funcionaba el primer juego. Si hubiera sido un éxito, Mikro-Gen se habría convertido en el rey del negocio. Mike Meek [el director de gestión de Mikro-Gen] planeaba sacar a la vez dos juegos que usaran Mikroplus: *Three Weeks in Paradise* y *Shadow of the Unicorn*". Por desgracia para Mikro-Gen, el rentable juego de Wally iba con unas semanas de retraso respecto a las fechas previstas, de modo que decidieron lanzar sólo *Shadow of the Unicorn* con el Mikroplus. Los críticos opinaron que *Shadow of the Unicorn* era una mierda, lo que significó que nadie querría volver a apuntarse al Mikroplus; Mikro-Gen tenía cargamentos enteros de ROM's que no había forma de vender. Aquello condujo a una crisis de efectivo. Se reprogramó *Three Weeks in Paradise* para eliminar todos los extras que iban en la ROM, pero Mikro-Gen nunca se recuperó y desapareció años después".



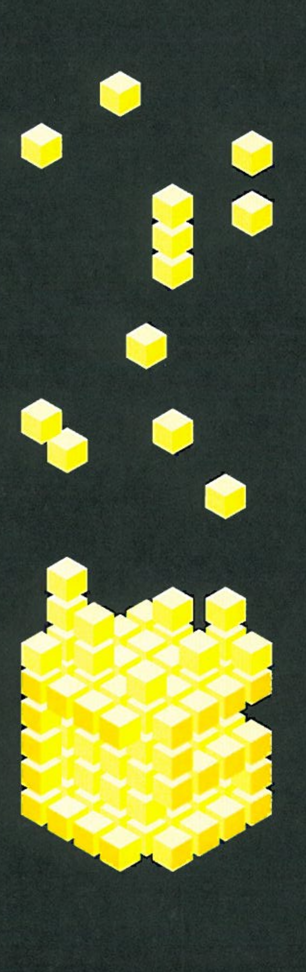
A fondo

Todo sobre los nuevos desarrollos



Mejorar el día a día

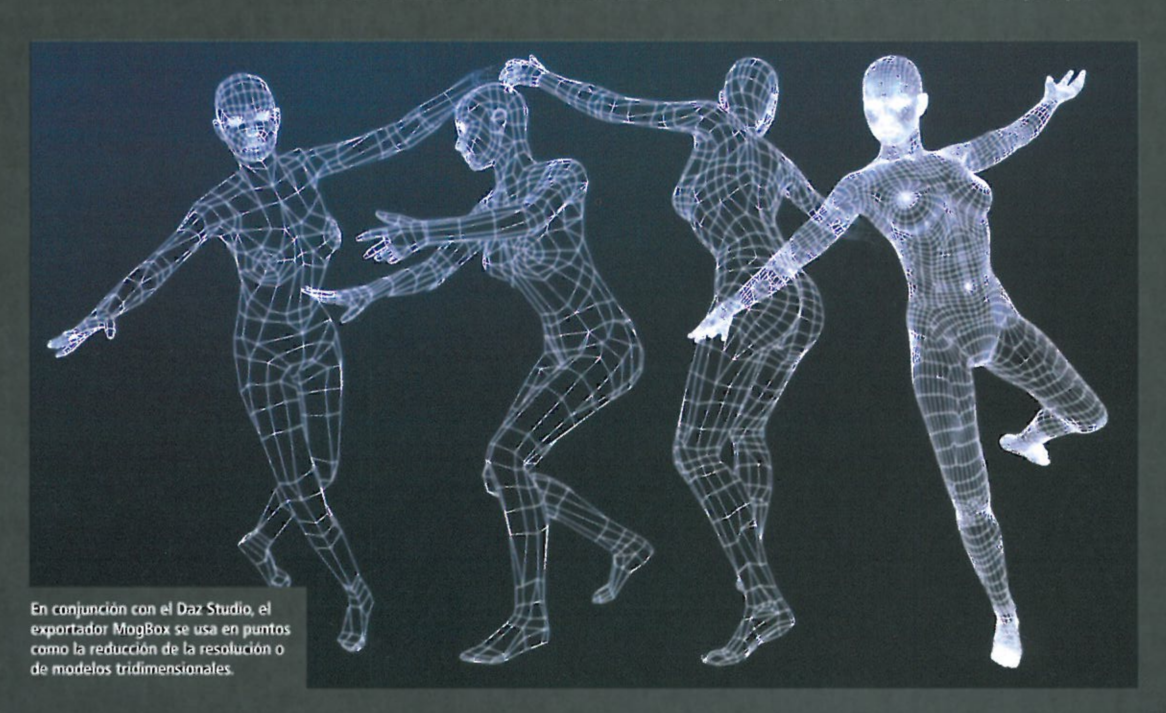
Puede que la tecnología de contenido de Mogware no acapare titulares, pero está haciendo el desarrollo de videojuegos más sencillo y barato



La tentación que se tiene al hablar del middleware destinado al entretenimiento es la de centrarse en los aspectos más brillantes como espectaculares explosiones, grandiosos efectos de iluminación o sombras fotorrealistas. Un programa de distribución de contenidos que puede ahorrar un 20 por ciento del desarrollo a un estudio es un tema más difícil de tratar. Sin embargo, considerando que no es raro que los presupuestos actuales ronden las decenas de millones de dólares, un 20 por ciento de ahorro gusta a alguna gente.

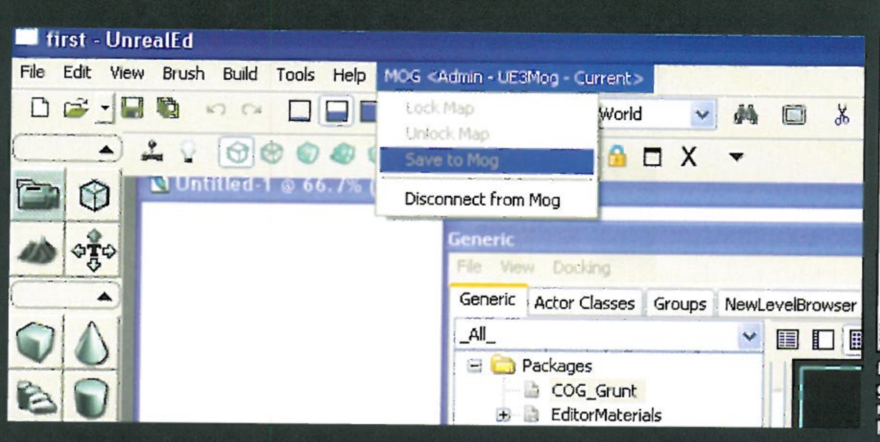
Kier Knowlton, el fundador de Mogware –la empresa norteamericana que creó el sistema de distribución que dice ofrecer semejante ahorro–, está feliz por haber conseguido este hito: "En Mogware, la automatización supone lo mismo que en cualquier otra industria: la sustitución de operadores humanos con procesos mecanizados. Cuando combinas esta definición con las líneas de contenido para juegos, el resultado es un proceso de exportación con un solo click y un gran nivel de automatización que nunca antes se había visto. Los usuarios sólo tienen que pulsar un botón en su programa de creación de contenido digital y nuestra tecnología trabaja silenciosamente hasta que el cliente ve su obra trasladada a la plataforma objetivo. Lo sé, suena difícil, pero es así de sencillo: un click te separa de tu programa de edición y del contenido final en el juego".

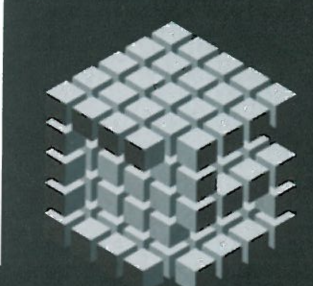
Poniéndolo así parece fácil, tan lógico que quizá te preguntas por qué nadie pensó en esto desde el principio, ¿no? El quid de la cuestión es que mientras que los programadores son expertos en convertir las ideas de los artistas cualificados, cuando llega el momento de crear personajes, texturas u objetos, el punto en el que las dos disciplinas se encuentran siempre es problemático. Es irónico porque



En conjunción con el Daz Studio, el exportador MogBox se usa en puntos como la reducción de la resolución o de modelos tridimensionales.







Mogware ha integrado su tecnología con el Unreal Engine 3. Uno de los elementos clave de su tecnología es monitorizar los cambios hechos a archivos, facilitando la repetición de procesos.

sólo los programadores pueden proveer este "pegamento" para juntarlas, y los artistas son los únicos en comprender realmente los asuntos de compatibilidad cuando algo creado, por ejemplo, con Maya tiene efectos diferentes a la hora de convertirlo en un contenido final con el motor del juego. Un caso clásico de lo que se pierde en las traducciones; necesita expertos bilingües.

"Según aumenta la complejidad de los juegos, hay que hacer algo para ahorrar tiempo –explica Knowlton–. Pensamos que desarrollar juegos al viejo estilo, añadiendo más capital humano, hará que no se puedan cumplir fechas, y que el resultado serán títulos menos creativos e infradesarrollados. Con más automatización de los procesos repetitivos y un mejor diseño de producción, los desarrolladores pueden volver a dedicarse a la creación de videojuegos en vez de atascarse en complicaciones binarias. Por ejemplo, los compiladores actuales tienen todavía herramientas para testar la eficiencia, y algunos diseñadores de contenido se ven obligados a perder el tiempo con procesos manuales y arcaicos nombres informáticos. Sin embargo, hoy por hoy, los juegos son un 95 por ciento contenido y el 5 restante código. Con esa proporción, es una lástima que los artistas deban utilizar estos programas para mejorar la eficiencia de los juegos".

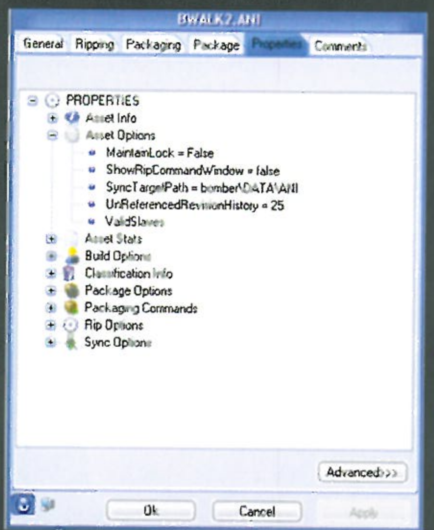
A pesar de todo, el proceso que los estudios deben seguir para adaptar la tecnología de Mogware a sus sistemas no es tan fácil como desembolsar un dinero, como se hace al comprar un motor gráfico. Por naturaleza, semejante tecnología necesita de un profundo conocimiento de cómo funciona la distribución interna de contenidos, así como los programas asociados como bases de datos y edición que definen la estructura digital de las partes que componen el juego.

Concretamente, Mogware calcula que hay cuatro niveles de integración que su tecnología puede mantener. Esto va desde dirigir contenidos digitales hasta manejar en tiempo real avisos sobre los procesos, con lo que los artistas pueden cargar sus creaciones y comprobar cómo quedan en el motor definitivo del juego. En este punto, los ingenieros deben profundizar en los trabajos realizados para ajustar el proceso correctamente.

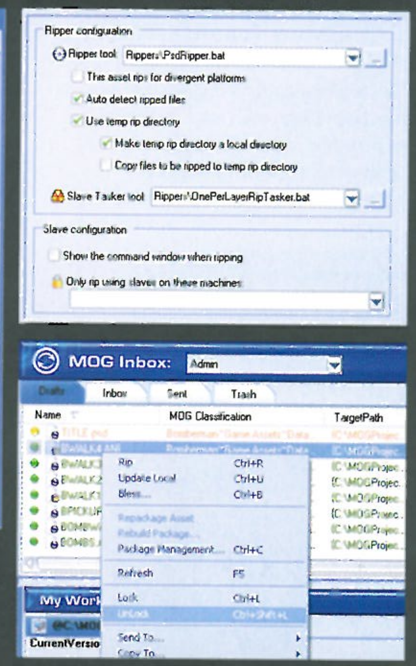
Por eso, para Mogware tiene sentido apoyar a las empresas en un ámbito en el que la mayoría de la gente quiere la mayor integración de sus sistemas. El ejemplo perfecto es el de la adquisición de una empresa del motor Unreal Engine 3. Con la tecnología de Mogware, los artistas pueden cooperar en el proceso de creación del juego, utilizando el UE3 de forma más flexible. BioWare ya anunció que serían los primeros en adquirir una licencia de esta tecnología. "Lo que nos atrajo fue la posibilidad de automatizar el flujo artístico y reducir las complejidades referentes a la preparación y envío de datos –comenta **Sean Megaw,** uno de los productores asociados de BioWare–. Estamos impresionados por la facilidad con la que se integró en nuestro código fuente, además de que un estudio a fondo nos dijo que era la herramienta adecuada para nosotros". A veces lo cotidiano no es apasionante, pero merece la pena conocerlo.



"Desarrollar juegos al viejo estilo hará que salgan títulos menos creativos e infradesarrollados"

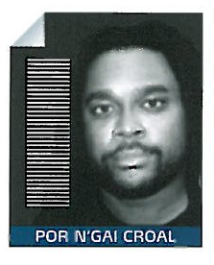


El sistema automático de construcción de Mogware está diseñado para tener multitud de opciones, aunque es bastante intuitivo. El proceso de envío y seguimiento de datos proporciona a los artistas una mayor libertad. Los procesos más complejos pueden defragmentarse entre varios procesadores de la red local para acelerar los cálculos.



MogBox y Daz 3D

Uno de los ejemplos más significativos de cómo la tecnología de Mogware está entrando en la comunidad de desarrolladores es la relación que ha adquirido MogBox con la empresa Daz 3D y su programa Daz Studio. De hecho, MogBox es el nombre de la aplicación específica para este producto. Los usuarios de este programa siempre han tenido problemas a la hora de trasladar sus creaciones artísticas a Daz Studio de una manera "limpia". Chad Smith, encargado de la estrategia de Daz 3D, explica: "Cada aplicación puede tener diferentes requisitos, por lo que, en vez de programar un nuevo exportador para cada plataforma, MogBox permite exportar todo de una vez e indica a la herramienta cómo decidir a la hora de realizar tareas específicas teniendo en cuenta sus requisitos individuales". Este es el caso cuando se trata de adaptar el contenido de Daz para motores de juego. "Ni siquiera los formatos estándar de Daz 3D, como FBX o COLLADA, pueden manejar con soltura algunos de los procesos necesarios, sobre todo para escenarios complejos –aclara Smith–. Por ejemplo, MogBox está diseñado para llevar a cabo acciones como reducciones en la resolución o en los modelos tridimensionales, combinando los polígonos que forman el personaje y su ropa en una compleja malla que optimiza el rendimiento en entornos virtuales. MogBox abre la puerta a Daz 3D para convertirse en la primera solución para todos estos entornos".



POR N'GAI CROAL

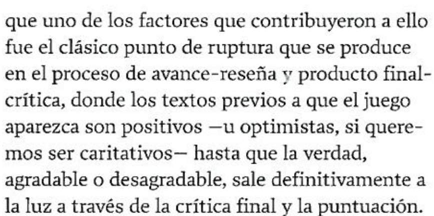
JUGANDO EN LA OSCURIDAD ...porque la gente se niega a ver

Escribe lo que ves

El trabajo de un periodista es a la vez sencillo (escribir acerca de lo que ves) y complejo (contextualízalo). Como fan durante muchos años de los Lakers, el equipo de baloncesto de Los Ángeles, me pareció que una de las líneas más exasperantes escrita durante la fatídica temporada 2004-2005 fue la que pronunció Shaq en la concentración de periodistas deportivos que luego se encargarían de repetirla: "Escribid lo que veáis". Me exasperó porque la petición de O'Neal a los medios de usar un enfoque simple y descriptivo en vez de uno complejo e interpretativo dio en el blanco. A menudo me viene a la cabeza la declaración de O'Neal cuando reflexiono sobre el proceso que siguen las críticas de avances de videojuegos. A raíz del escándalo del año pasado de GameSpot y Jeff Gerstman, pasé revista en mi blog a varios elementos que habían conducido a los entusiastas medios de prensa hasta aquel punto. Escribí que uno de los factores que contribuyeron a ello fue el clásico punto de ruptura que se produce en el proceso de avance-reseña y producto final-crítica, donde los textos previos a que el juego aparezca son positivos —u optimistas, si queremos ser caritativos— hasta que la verdad, agradable o desagradable, sale definitivamente a la luz a través de la crítica final y la puntuación.

Y aunque mantengo lo dicho, no es enteramente cierto. No es sencillo afirmar que el ámbito de los videojuegos ha sido demasiado optimista y que debería volverse más pesimista.

Cuando empecé a ejercer de periodista en este campo y todo cuanto poseía eran mis conocimientos sobre películas y teatro, fue el estudio Bungie quien me enseñó que el documento donde se especifica el diseño de un juego no se corresponde exactamente con un guión de cine. Mientras que el director puede coger el guión y filmarlo, el desarrollador de videojuegos trabaja en un contexto en permanente evolución. Fueron los de Neversoft quienes, a mi pregunta de cómo sabían que el manejo de *Tony Hawk's Pro Skater* iba a resultar tan intuitivo, me miraron inquisitivamente antes de responder que lo habían probado una y otra vez y habían introducido cambios repetidamente. Pero esto tampoco nos resuelve el problema. El desafío al que nos enfrentamos aquellos que escribimos avances sobre juegos no es sólo que su proceso creativo es iterativo, sino que a menudo nos muestran dichos juegos durante la fase de desarrollo en lugar de durante la de ajuste y depuración. Pongamos por caso que se tratara de pases de películas en festivales de cine o de teatro. Sería como pedirle al crítico que predijera cómo iba a quedar la obra a partir de un borrador del guión en sus primeras fases. Ese es el motivo por el cual la mayoría de artistas que trabajan en otros medios no muestran sus trabajos a la prensa mientras aún están trabajando en ellos, y cuando lo hacen, por lo general, lo enseñan a periodistas de avances, quienes muestran una actitud neutral o positiva de lo que ven.



> "Mientras que el director puede coger el guión y filmarlo, el desarrollador trabaja en un contexto en permanente evolución"

En cuanto a mí, a menudo oscilo entre un optimismo desatado y un pesimismo absoluto, con la indiferencia total como tercera opción. A veces me veo reaccionando de manera neutral, con un optimismo cauto o un escepticismo con esperanzas, pero por lo general tiendo a los extremos. Me mostré pesimista acerca de *Assassin's Creed*, en parte porque, al poco de empezar, lo que se me ofrecía no me volvió loco; pero resultó que tenía unos de los mejores movimientos de personaje de toda su generación.

A partir del escaso impacto que tuvo sobre mí, empecé mostrándome escéptico acerca de *Lair* antes de que saliera la PS3. La pasada primavera fui afianzando cierta confianza en él cuando sus controles fueron sutil pero perceptiblemente mejorados. Y finalmente probé un producto que definitivamente no funcionaba.

En la misma línea, *Heavenly Sword* parecía al principio bonito pero superficial, como *Power Stone*, pero en el E3 de 2007 vi que el sistema de marcadores que le habían añadido parecía haberle proporcionado una complejidad que buena falta le hacía. En su versión final, sin embargo, era un ejemplo de por qué los marcadores incentivan la estrategia en vez de la osadía, lo cual no es precisamente la mejor de las ideas tratándose de una aventura de acción enfocada al consumo masivo. En el mismo E3, se desataron cantidad de críticas contra los gráficos de *Halo 3*, pero cuando fue lanzado, todas estaban olvidadas.

A pesar de que puede resultar tentador para los periodistas contextualizar una reseña previa de un juego poco destacable (es una versión prealfa; tiene ya dos meses; solventaremos ese problema), lo más sensato es escribir acerca de lo que ves y decir lo que piensas, y no lo que piensas que deberías pensar, no sé si me explico. A riesgo de parecer un lameculos de mis editores, es lo que más me gusta de EDGE: los avances no son más que eso. Hay por ahí tantos avances que oscilan entre lo neutral y lo elogioso que resulta estimulante ver el enfoque de EDGE, que declina ponerlos en un contexto de rechacemos-lo-negativo y resaltemos-lo-positivo a cambio de la verdad de lo que los redactores ven. Ojalá más periodistas hicieran lo mismo.

N'Gai Croal escribe sobre tecnología en la revista* Newsweek. *Puedes encontrar su bitácora en la dirección blog.newsweek.com/blogs/levelup/



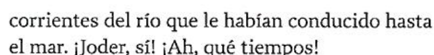
PCR RANDY SMITH

HOLA, SOY RANDY Diseño de videojuegos y tal

LA TIRANÍA DE LA DIVERSIÓN Y LA DE LORD BLACKTHORN

Soy el único al que le exalta el hecho de que las elecciones y sus consecuencias hayan pasado de moda? En los tiempos de, pongamos, *Ultima V* (yo no era lo suficientemente guay para participar en el *IV*), podías crear un nuevo pequeño personaje con carita de querubín, asestar una palmadita en su culo con pañales y enviarle a tierras salvajes y lejanas. Momentos después sus regordetes miembros estaban salpicando sangre, trazando majestuosos arcos en el cielo después de que abandonara imprudentemente la confortabilidad de Bretaña y se dirigiera de cabeza al desfiladero de Serpent's Spine; o sus piernas se pudrían a causa de la gangrena, enseñándole por las malas que no hay que andar por los pantanos sin el calzado adecuado; o gorgoteaba mientras era arrastrado a las gélidas profundidades por una maraña de tentáculos porque su delicado barquito blanco se había visto arrastrado por las corrientes del río que le habían conducido hasta el mar. ¡Joder, sí! ¡Ah, qué tiempos!

Más aún: *Ultima V* incluía un manual de 50 páginas que no te enseñaba cómo jugar al juego. Te brindaba pistas cruciales, como: "Britania ha sufrido una profunda transformación que ha convertido su democracia parlamentaria en una monarquía absoluta" o "el lodo no te va a entregar ningún botín". Sin embargo, después de la introducción, ahí estabas tú, con una daga y un mapa de tela, y un mundo infestado de bufones desplegándose ante ti. ¿Quién te indicaba cómo cosechar gloriosas victorias y amasar una fortuna? ¿Cómo progresabas? ¿Progresar en qué? El pequeño tirano Lord Blackthorn, que odiaba la libertad, decía no tener puntos flacos.



> ¿Cómo podemos desarrollar un juego sobre las relaciones humanas, si insistimos en establecer metas y puntuaciones?

Ultima V no tenía marcador. Quedaba a tu propio criterio valorar los recursos conseguidos y contraponerlos a los desafíos y oportunidades que se te presentaban. Podías liberar a prisioneros, coger frutos de las cosechas, percibir la ambigüedad de todo lo que hacías, y preguntarte si eran ideas estupendas o errores garrafales.

Hoy día estas cosas se consideran una equivocación, y hemos puesto en acción nuestros más sofisticados mecanismos para evitarlas. Para evitar que los jugadores se topen con peligros que están más allá de aquello con lo que son capaces de enfrentarse, se crean caminos físicos a los que se les permite y se les veda la entrada, y estrategias que dinamizan la dificultad. Para que estén al tanto de que se encuentran en el buen camino, los objetivos están claramente demarcados y las condiciones no presentan ambigüedades. Para hacerle saber al jugador si está jugando bien o mal, puntuamos cada una de sus acciones y le animamos a conseguir una puntuación perfecta. Para equilibrar riesgos y recompensas, creamos complejas hojas de cálculo de las que sacamos tablas de tesoros y gráficos sobre puntos de experiencia.

¿Por qué hacemos ésto? Porque se supone que los juegos son divertidos, y la diversión sólo tiene lugar cuando te la señalan, cuando no es demasiado fácil ni difícil alcanzarla y cuando te dicen "buen trabajo" al superar una fase. Hemos logrado eliminar los impedimentos, despojar al juego de todo lo que no sea diversión.

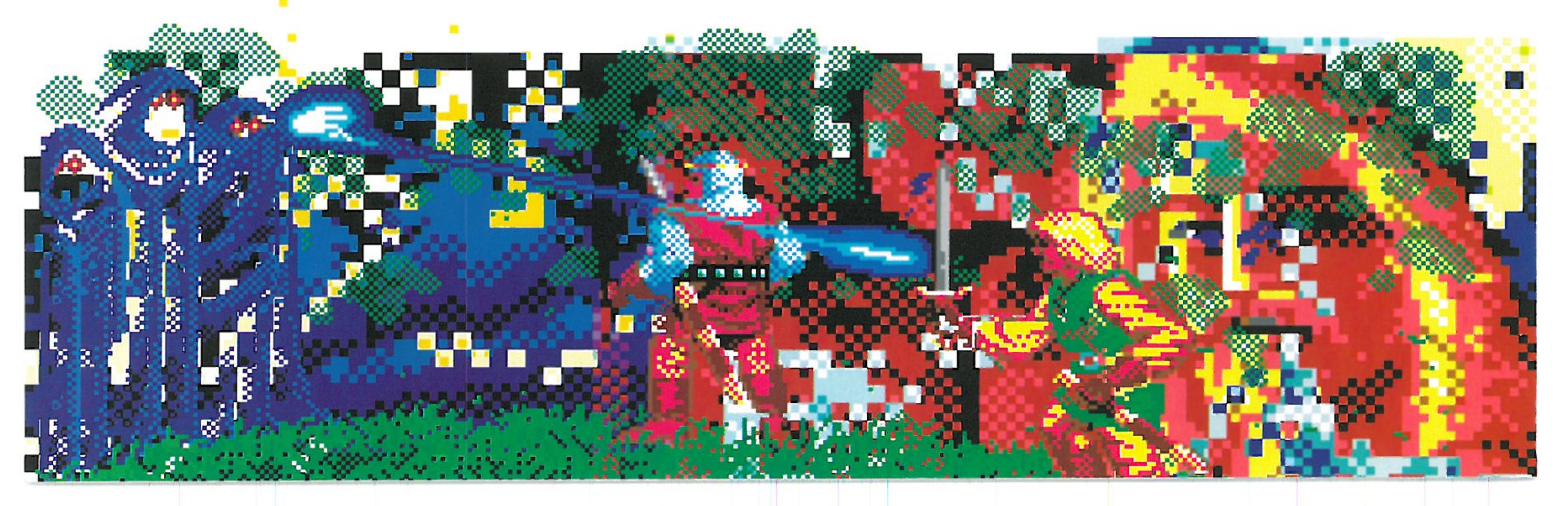
Sin embargo, como forma de arte, los juegos tienen mensaje, así que comparemos. *Ultima V* te enseña que el mundo es contigo duro pero bello. Que tus actos tendrán consecuencias. Que no siempre recibirás una recompensa justa. Que no siempre es fácil distinguir lo correcto y lo incorrecto. Que tienes que fijar tus metas y tomar tus decisiones. ¿Te recuerda a algún universo no virtual en el que participas? Los juegos modernos te enseñan que no importa qué camino elijas. Que siempre habrá alguien velando por ti y asegurándose que estás bien. Que hay un juez omnisciente, pero que es generoso. Que debes hacer lo que te dicen y ser bueno haciéndolo.

Vale, estoy exagerando un poco, pero me preocupa que hayamos creado una división que separa la exploración, la elección y sus consecuencias por un lado, y las metas, el equilibrio y las puntuaciones por otro. No estoy seguro de que ambas facetas sean igualmente claves para generar juegos memorables. ¿Tan enganchados estamos al escapismo y a buscar una vida sin complicaciones a través de la fantasía? ¿Tanto deseamos regresar a la infancia que nos negamos a programar otros juegos? ¿Hemos explorado las alternativas? ¿Cómo podemos desarrollar un juego sobre relaciones humanas, si insistimos en establecer metas y puntuaciones?

¿Y qué pasa con la diversión? *La lista de Schindler* es una buena película, pero no es particularmente divertida. ¿Cómo nos hemos convertido en la forma de arte donde todo tiene que girar en torno a la diversión? ¿Recuerdas cuando las novelas gráficas iban de superhéroes y de animalitos cómicos? ¿De verdad molaba?

El mensaje final de *Ultima V* es que, si eres una buena persona, tienes que seguir intentándolo, aprender de tus errores, y al final conseguirás derrocar a Lord Blackthorn. Si corrigiéramos el juego según los estándares modernos, probablemente aprenderías que pensar por ti mismo es cuestionable, y que ya te dirán la manera correcta de hacer las cosas. Pero de todos modos derrocarías a Blackthorn. ¿No?

Randy Smith es diseñador jefe en el estudio de EA en Los Ángeles. Trabaja en una colaboración con Steven Spielberg.



Fórum



Número 25

ONLINE OFFLINE

Extractos del foro de discusión de EDGE Online

Tema: Los videojuegos como afición

Hace poco tuve que rellenar un formulario para buscar trabajo, y me pedían que hablase un poco sobre mis aficiones; pero no puse "videojuegos" porque tenía miedo de que fuese algo negativo. Tengo la impresión de que todavía no hemos llegado al punto en el que los videojuegos sean algo creíble, como podrían ser, por ejemplo, los deportes.
maximus

En una ocasión asistí a una entrevista para un periódico de Cambridge e hice exactamente lo mismo. No me di cuenta de que mi entrevistador tenía una inmensa colección de recortes de periódico. Durante gran parte de la entrevista, me dediqué a escuchar diplomáticamente sus explicaciones sobre los contras de la interacción: "¿un juego... en el que puedes pegarle patadas... a una señora mayor... hasta matarla? ¿Eso es lo que te gusta?"
SonicYouv

Qué pasa con la retrocompatibilidad de las nuevas consolas, como la PS3?, ¿morirá la PS2 definitivamente? Muchos usuarios no estamos contentos con Sony. Yo iba a comprarme una PS3, pero al final me eché para atrás cuando me di cuenta de que no podía utilizar los juegos de la PS2 en la PS3 y hasta ahora me he resignado, hasta saber si en junio, con el nuevo lanzamiento de *Metal Gear Solid 4* para PS3, Sony lanzará la nueva consola de 80 Gb o 120 Gb.

Me gustaría que me sacarais de dudas. ¿Debo esperar a la retrocompatibilidad? Estoy indeciso. Sólo espero saber si mi consola PS2 podré seguirla exprimiendo al máximo algún tiempo más con las últimas novedades, como *Mercenaries 2, God of War, Alone in the Dark,* etc.

José Alberto F.

La retrocompatibilidad de la PS3 con los juegos de la PS2 es buena, aunque hay que probar juego por juego para estar seguro de que los que más nos interesan se puedan jugar en la PS3 antes de deshacernos de la no tan vieja ni obsoleta PS2 para la que recordemos que se siguen presentando muchos nuevos juegos. Por todo ello, pensamos que puedes seguir exprimiendo algún tiempo tu PS2 y máxime cuando no tenemos noticia de nuevas PS3 con más capacidad de disco duro.

Amo el mundo del videojuego desde que era bien pequeño. Suelo leer su revista prácticamente en su totalidad independientemente de la plataforma que tenga o mis preferencias de juego. No obstante, me sorprendió mucho el número 24 en el sentido de que, si ésta es leída por un lector ajeno a este mundillo, dudo que fuese capaz de decirte si existe la Wii. No hubo review alguna aunque al menos sí tenemos consciencia de ella en algunas previews y en la sección "made in Japan". No pretendo con ello formar una crítica pesada del típico fanático, yo ya dejé esa etapa. Me gusta leer la EDGE pero, como todo usuario, tengo debilidad por los juegos de mi consola y es obvio que, en este caso, no será por falta de material en el mercado.

Gonzalo del Valle

Sentimos mucho la coincidencia de poner pocos comentarios sobre la Wii, pero no se puede decir que Edge sea una revista con preferencias. Esto también ocurre en ocasiones con otras plataformas.

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

Te recordamos las notas de los juegos aparecidos en el número 25 de Edge y, para que tengas una visión más completa, hemos recopilado las notas de diversos medios online y offline de todo el mundo.

	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	XTREME (sobre 10)	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCION (sobre 100)	XBOX 360 (sobre 10)	PLAYSTATION	PLAYMANIA (sobre 100)	FAMITSU (sobre 40)	EGM (sobre 100)	MERISTATION (sobre 10)	VANDAL (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	1UP (A=10/f=0)	IGN (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)
MARIO KART WII	6	91		88	98				37	83	8	8,5	8,5	A	8,5	8
WII FIT	8	87		68							8,5		7	B+	8	8
VIKING	6	86	8,8			8	8,9	83			8,5	7,4	5	D+	6,3	5
FF CRYSTAL CHRONICLES	6		8		91				35	81,7	7,5	8,5	7,5	A	8,2	7
DARK SECTOR	7	88	8,2			8	9	87	33	78,3	7	8	7,5	B+	7,5	6
TURNING POINT	3	79	6,9			5,4	7,3				4,5	5,5	4,5	C+	5	3
MYSTERY DUNGEON: SHIREN THE WANDERER	6			68					34	86,7	8	7	6	B+	6,5	
ARMY OF TWO	4								32	78,3	8	8,5	6,5	B-	7,9	7
THE WORLD ENDS WITH YOU	8								35	86,7	9		9	A-	9	8
DESTROY ALL HUMANS 2	4	70	6	55							6	5	5,5		5,8	3
SEGA SUPERSTARS TENNIS	7	81	7	74	88	7,6	8	84		70	7	8,8	7	C+	6,2	7
PENUMBRA: BLACK PLAGUE	6									85	7	8,3	8	B-	7,7	7
DARK MIST	8		8,5											A-		6



¡Premio a la mejor carta del mes!

Escríbenos sobre un aspecto de la cultura del videojuego que te interese u opinando sobre cualquier artículo o crítica de la revista. EDGE se reserva el derecho de resumir o extractar las opiniones recibidas. El próximo mes una carta de las publicadas recibirá como premio una pistola con puntero láser para Wii. La carta ganadora de este mes, premiada con una pistola láser con puntero es de **Gonzalo del Valle.**



Bueno, quería dedicarle este tema a uno de los mejores columnistas de videojuegos que he visto y que se despidió de nosotros en este último número.

Quiero destacar la gran sinceridad que había en sus artículos, por este motivo muchos lo han criticado diciendo que no tenía ni idea de lo que hablaba, pero si echáis un vistazo a todos sus artículos veréis toda la objetividad que desprende y su total imparcialidad.

"Mr. Biffo fue muy criticado en su momento, pero si ahora echáis un vistazo a sus artículos veréis la objetividad e imparcialidad que desprenden"

Por eso, quiero despedirme de Mr. Biffo y bautizarlo como nuestro Gregory House de los videojuegos.
Jokin

Nosotros siempre lo hemos defendido por decir grandes verdades que muy pocos se atrevían a comentar y, aunque en ocasiones se metía en terreno delicado con respecto a la política de algunas compañías, creemos que sus críticas siempre se podían tomar de forma constructiva esperando la reacción de las empresas para que la percepción del mercado fuera mejor. Este mes las dos opiniones son también muy interesantes aunque será difícil que se arriesguen tanto en sus comentarios como siempre hacía Mr. Biffo.

Escribo parcialmente enfadado con vosotros y casi dolido en el orgullo. He leído el artículo sobre *GTAIV* en vuestro número 25. Lo leí antes y después de comprarme el juego y cuanto más lo leo más me parece una rúbrica escrita por alguien que inevitablemente se ha dejado llevar por la euforia.

Totalmente cierto que *GTAIV* es una obra maestra como la madre que la parió. Analices el juego al nivel que lo analices, es una valentía espectacular atreverse siquiera a hacer una cosa así. Nos quejamos de los precios de los juegos por ser elevados, pero nadie levanta la voz cuando el precio del juego debería ser superior al que se le pone en tienda.

Pero tiene un pecado. Y yo no puedo obviarlo cuando supone un macabro error no haberlo tenido en cuenta, con solo añadir quizás un par de líneas de código de programa más



Tema: Juegos de usar y tirar

¿Nunca os ha pasado lo de jugar a algo por primera vez y saber ya que sería o debería ser la última vez, no porque fuese horrible, sino porque merecía ser único? En mi caso, el primer juego que me viene a la cabeza es *Harvest Moon.* No es habitual que vuelva a jugar por segunda vez a un *HM*, porque me parece un error volver a vivir esa vida.
Pause

Yo no hablaría de preservar la magia, pero sin duda hubo títulos que acabé y no quise volver a jugarlos. Como ejemplo reciente, está *Gears of War.* Un poco antes, *Killer 7.* Retrocediendo más, *Mario 64.* Satisfecha la curiosidad.
Mr. Brooks

Me pasó con *Ico.* Intenté volver a jugarlo hace unos meses, pero no era lo mismo. Creo que su naturaleza única e inesperada era parte intrínseca de su atractivo; como si fuésemos nosotros mismo los que estábamos explorando el castillo, descubriéndolo todo por primera vez. Sólo hubo otra ocasión en la que sentí algo tan... único e irrepetible; fue la primera vez que escuché Nevermind, de Nirvana.
Darthjim

Sólo jugué una vez a *FFVII* y al *VIII.* Eran los únicos que tenía en la PS1 y me parecían un viaje increíble. Me encantaba la sensación que te invadía hacia el final de que tanto tus personajes como tú habíais progresado, habíais cambiado, habíais sido testigos de los cambios que sufría el mundo. Empezar desde el principio estropearía todo esto. ¿Alguien más echa de menos los días del Spectrum, donde cada vez que jugabas tocaba empezar desde el principio?
Elmlea

Curiosamente, me parece que *FFVIII* debe ser uno de los pocos juegos que jugaría una y otra vez (aunque eso sí, con amplios espacios de tiempo entre partidas).
EvilRedEye

Caballero, está usted desperdiciando su vida.
regmcfly

Relación de lectores premiados

Ganador de un móvil Toshiba Portegé G710, y un juego recreativo para móvil, sorteados en el número 24 de EDGE:

Rubén Arbelo López, Las Palmas de Gran Canaria

Relación de los 49 lectores premiados con un juego recreativo para móvil, sorteados en el número 24 de EDGE:

Joan Carles Álvarez, Barcelona
Rafael Albajez, Alicante
Francisco Álvarez, Madrid
Ángela Portillo, Cádiz
Guillermo García, Huelva
Luis Otero, Cádiz
Jordi Gelonch, Lérida
Desirée Cardona, Barcelona
Enrique Sánchez, Barcelona
Inés Martín, Almería
Jorge Moset, Madrid
Alfredo José Fajardo, Albacete
Daniel Gutiérrez, Barcelona
Juan Ramón Jaén, Cádiz
José Luis López, Madrid
Juan Miguel Cárceles, Valencia
Raquel Olivares, Madrid
Julia Arias, Madrid
Manuel Muñoz, Madrid
Fernando Busquet, Madrid
Juan Manuel Peña, Madrid
Juan Fernández, Madrid
Consuelo Martín, Madrid
Ainhoa Redonet, Madrid
Raquel González, Madrid
Benjamín Zafra, Madrid
Jaime Herranz, Madrid
J. Manuel Rodríguez, Madrid
Alejandro Mariño, Madrid
Natalia Hijares, Barcelona
José Antonio de la Paz, Madrid
Celso Gutiérrez, Segovia
Roberto Paños, Barcelona
M. Ángel García, Valencia
Javier Martínez, Murcia
Agustín Gómez, Sevilla
Juan Méndez, Soria
Óscar Aguado, Madrid
David Morales, Barcelona
Gabriel Martín, Murcia
Diego Perales, Sevilla
Luis Bolaños, Málaga
Juan José Collado, Madrid
Antonio Villa, Ávila
Carmelo Contreras, Toledo
Carlos Cuesta, León
Francisco Calero, Barcelona
Carlos Navas, Madrid
Marcos Laguna, Valencia
Ángel Crespo, Burgos

sigue ›



al Blu-ray de gran capacidad.

El hecho de que yo no pueda, usando el libre albedrío que el juego vende a diestro y siniestro, montar una barricada de coches delante del coche con el que intuyo que mi objetivo escapara tras un tiroteo, o no pueda jugar una persecución a una moto subido en un coche que aparqué cerca del punto de llegada de misión, porque el juego decide borrar todas mis previsiones, mis persecuciones policiales pendientes, etc...

GTAIV tiene un descuido y no una carencia. Se hace difícil creer que a gente capaz de pensar semejante concepto de juego y llevarlo a cabo le patiné la cabeza y no prevean algo que se debería de dar por sentado.

Para gozo personal de ahora en adelante les agradecería mucho que ante verse en la tesitura de tener que redactar un artículo acerca de un juego como *GTAIV,* tomen aire una vez mas y no se dejen llevar por un multijugador excelente, que todavía hay gente que disfruta mucho mas oyendo la historia que nos quieren contar.

Alberto Melcón

El juego nos ha parecido y nos parece de 10, aunque tenga esos errores que comentas, ya que todo lo demás hace que sea lo más espectacular que hemos disfrutado en mucho tiempo.



Tema: Vida cotidiana

Enumeremos videojuegos en los que el guión, siempre y cuando lo tengan, nos ofrezca un objetivo final que sea, bueno, humilde. Sensato. "Realista", incluso; por ejemplo, que no suponga salvar al presidente, a la humanidad, la Tierra, a Dios, a todo el Cosmos, el espacio-tiempo.

Mr. Brooks

***Animal Crossing*. El objetivo es comprar una casa grande y decorarla con estilo.**

bombfrog

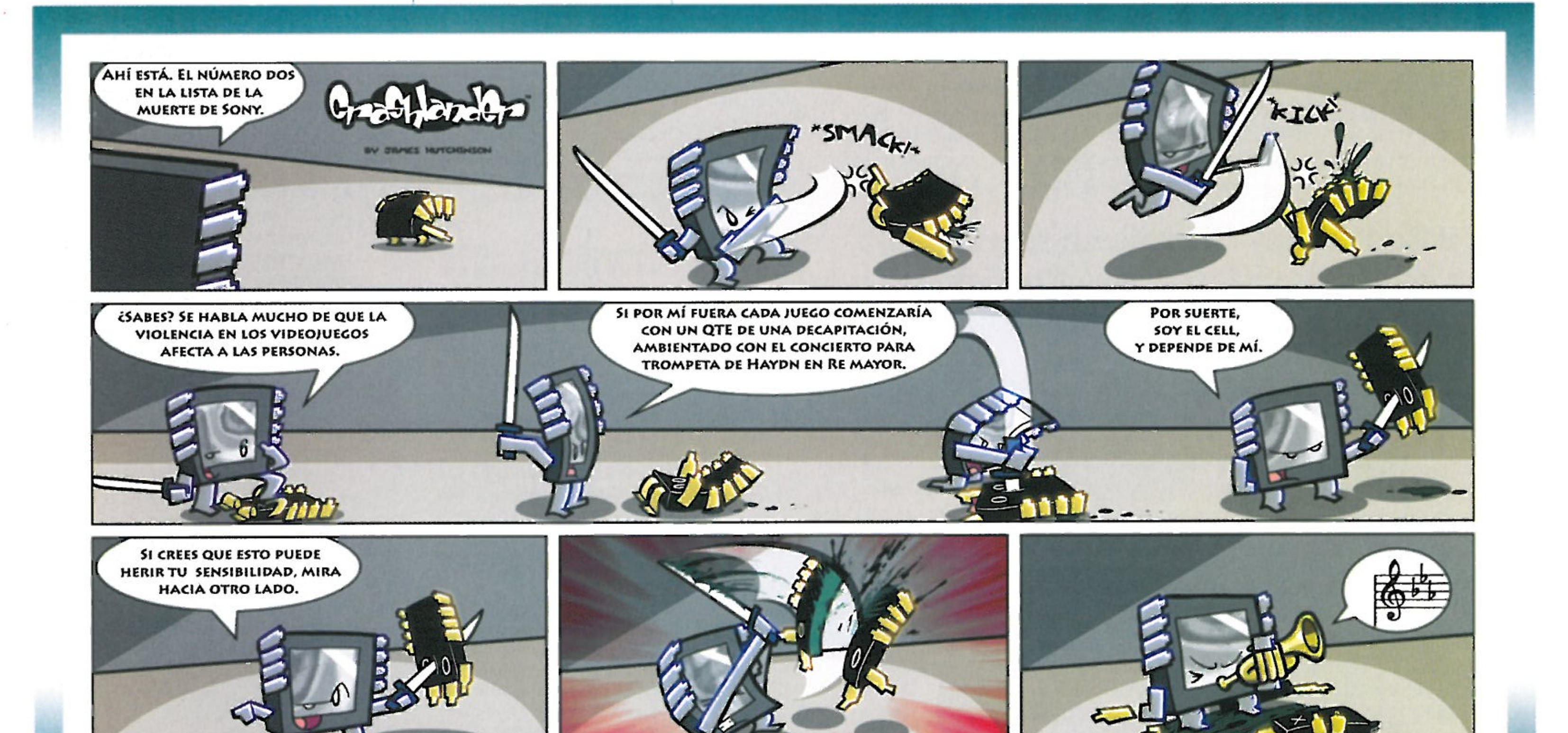
Esto me recuerda a *Bureaucracy* de Douglas Adams; una aventura de texto distribuida por Infocom cuyo objetivo era conseguir que el personaje del jugador lograse que el banco le reconociese su cambio de dirección.

bombfrog

Únete al foro de Edge

EDGE ya tiene nueva web: www.revistaedge.es. Además de un avance de los contenidos de la revista, queremos que los lectores puedan decir lo que piensan y que opinen sobre la revista y sobre el mundo del videojuego, tanto de títulos como de plataformas o de las noticias sobre desarrollo de videojuegos, lanzamientos, preguntar cómo avanzar cuando te has quedado atascado. Anímate a participar entrando en el foro. Y, si quieres ser moderador del mismo, envía un correo a revistaedge@globuscom.es indicando "moderador foro" en el asunto. Te avisamos de que el puesto de moderador no está remunerado.

Éste es tu espacio. Envíanos un e-mail **(opinionesedge@globuscom.es)**, poniendo Fórum en el asunto. O por carta: Fórum, revista Edge, C/ Covarrubias, 1, 1ª Planta. 28010 Madrid



El archivo de Crashlander está disponible en www.crashlander.com/edge

Edge SORTEA

10 Packs de funda y accesorios para DS y PSP





Si tienes una DS o una PSP, participa en el sorteo de CINCO packs de funda más accesorios como auriculares extra, punteros y baterías para DS y otros CINCO para PSP. Las dos incluyen las divertidas caricaturas de Bart Simpson.

❑ Quiero participar en los packs de DS ❑ Quiero participar en los packs de PSP

CÓMO PARTICIPAR:

Por favor, responde a estas preguntas:

1.- ¿Juegas más en consolas portátiles que en fijas?...

2.- ¿Qué tipo de juegos quieres ver comentados en EDGE?...

¿Qué revistas de juegos compras de forma habitual?

❑ NGamer ❑ Playstation (Revista Oficial) ❑ Superjuegos Xtreme
❑ Nintendo acción (Revista Oficial) ❑ Computer Hoy Juegos
❑ Micromanía ❑ Edge (versión inglesa) ❑ Hobby Consolas
❑ Otras (escribe cuál, por favor)
....
....

Nombre: .... Apellidos: ....
Tel.: .... Dirección: ....
C.P.: .... Población: ....
Provincia: .... Edad: ....
E-mail: ....

Rellena y envía este cupón a: Revista EDGE. Covarrubias, 1. 28010 Madrid. Entrarás en el sorteo de los packs arriba indicados. Sólo se admitirá un cupón por persona. La lista de los ganadores saldrá publicada en el número 28 de Edge. Si eres suscriptor, puedes mandar tu número junto con los datos por e-mail y entrarás en el sorteo igualmente.

GLOBUS COMUNICACIÓN ,S.A. te informa de que los datos personales recogidos en la presente encuesta serán tratados con las medidas de confidencialidad exigidas por la Ley Orgánica 15/1999 sobre Protección de Datos de Carácter Personal con una única finalidad de establecer un perfil de preferencias de los lectores para ofrecerle un mejor producto. Puedes ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en C/ Covarrubias, 1-1º . 28010-Madrid.

❑ *Si no deseas recibir comunicaciones de nuestra empresa, marca en esta casilla.*

Y + 8 = ?

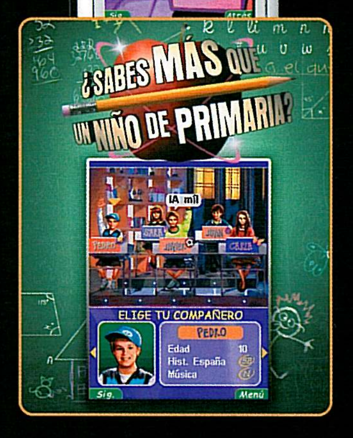
Próximo número

Edge 27
Super Smash Bros Brawl, FFVII: Crisis Core, Metal Gear Solid 4, Grid y muchos más...

¡grandes éxitos!

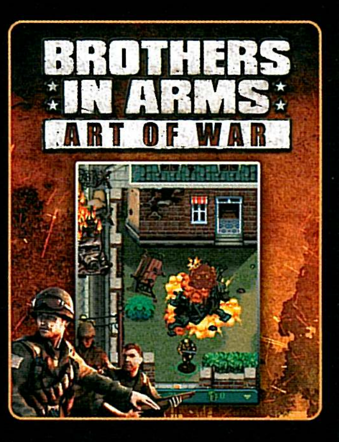
Para bajarte cualquiera
de estos juegos
manda un SMS gratuito con el
código GRANDES al 222

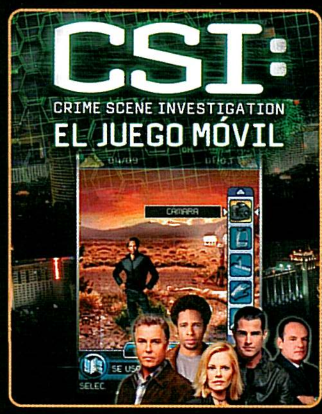
Sólo clientes Orange



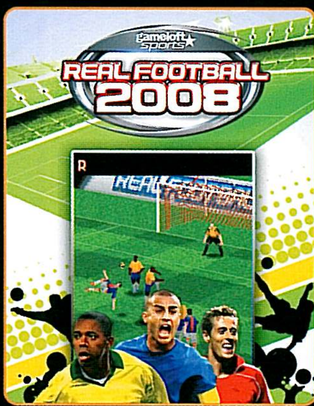


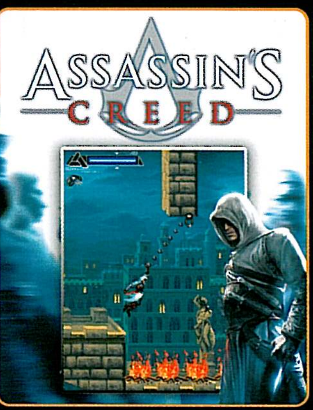






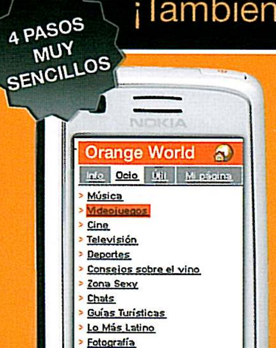




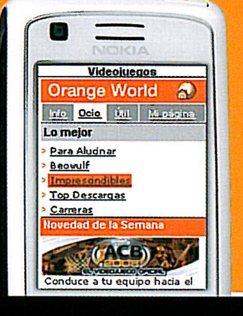


¡También puedes bajarte estos juegos a través de Orange World!

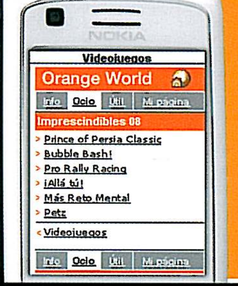
4 PASOS MUY SENCILLOS















Más juegos de Gameloft enviando GAMELOFT al 222

Precio de la descarga: 3€. PVP con IVA: 3,48€. Precio del tráfico de datos: 0,60€ PVP con IVA 0,7€. PVP válidos para Península y Baleares. Consultar precios para Canarias, Ceuta y Melilla.



